GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.232

定价9.80元

上海GAME黄页

卷首特辑

小编暗访上海游戏市场

带你玩转沪主流游戏厅及游戏店!
特别回顾游戏市场发展历史!

足量报道!

战争机器2
年度最酷游戏新情报
让你爽爆

DVD
4.7G大光盘
80分钟视频满载

健体强身边玩边练　真·风神制作

游戏中的中国功夫

长卷回望那些你熟悉或不熟悉的已经不存在的开发者

消失在废墟中的游戏公司

绝密公开掩藏在游戏历史中的真相

死神炙热之魂、纳尼亚传奇2

N64时代经典新作登陆X360「斑卓熊大冒险3 螺母与螺栓」
稻叶敦志的暴虐黑白世界「疯狂世界」
UBI经典系列正式登陆次世代「波斯王子·奇迹」

ISSN 1006-5032



一个人口近2000万的国际化大都市，
融合了54个民族的大家园，
拥有1200余年的悠久建城历史。

这就是上海，中国的经济中心城市。
游戏业在这里发展了30年，
玩家数量在全国首屈一指，
翻开这一页，游戏的世界近在眼前。

上海黄页 GAME

上海游戏业调查报告

中国游戏第一城

上海是中国第一大城市，世界第八大城市，中国四个直辖市之一，中国最大的经济中心和贸易港口，全国最大的综合性工业城市，也是全国重要的科技中心、贸易中心、金融和信息中心。而且这里也是中国游戏产业起步最早的城市之一，许多国外的知名游戏软件开发公司也在上海设立了分部。正因为上海有着如此得天独厚的条件，所以我们选择这里作为本次中国游戏市场调查的第一站。

小编游记之——小沛篇

小沛和北斗这次来上海感触良多，因为这次我们有机会亲临上海的各个地方，有繁华的商业区、著名的景点，也有寻常的民居小巷。小沛除了用镜头记录下这里的人文景观，也接触了不少上海玩家、吃到了上海菜，也见识了上海的交通……小沛天生好玩，那么在我的这篇游记里就写一些在上海游玩的感受吧。

check! 吃在申城

小沛每到一个地方，首先想到的就是品尝这里的美食。以前我来上海的时候也曾吃过，在这里重提一下把。上海菜又称本帮菜，这个大家都知道，现在上海的外地餐馆非常多，但往往都是经过“改良”的，而最深受游客青睐的当然还是本帮菜，我们总不能跑到那里去吃北京烤鸭吧。上海菜的基本特点是：汤卤醇厚、浓油赤酱、糖重色艳、咸淡适口。选料注重活、生、寸、鲜。调味擅长咸、甜、糟、酸。大体吸取了苏、浙、皖的烹制特色，保持香、脆，鲜、嫩，而不失营养成分，使大众化的菜谱成为入口清鲜、香淳有味的本帮菜。经过长期的发展，本帮菜在其他菜系的基础上取长补短，不断改革烹调方法，同时引进西方的饮食特点，终于形成了品种多样，别具一格的菜系。

不过更令小沛印象深刻的是上海餐馆的菜量太少，差不多一盘菜相当于北京的三分之二甚至是一半。我和北斗在北京吃饭的时候，两个人点两盘菜就够了，而在上海则需要点四盘以上。其实上海人的饭量也不是很小，大概就是饮食习惯不同，菜量小的好处就是可以一次吃很多花样，而坏处就是花钱如流水啊。

check! 行在申城

上海市区的交通较为发达，公共交通设施有：公交巴士、公交电车、黄浦江上轮渡、地铁、轻轨，以及出租车。基本上每一个住宅区周围都会有至少一个以上的公交线路停靠，并且以上这些公共交通设施（轮渡除外，两元一次）都可以使用上海公共交通卡方便付费。

论公交的线路数量和复杂性，上海拥有全世界最大的公共交通网络和全世界最高的日公共交通客运量。上海全市公交有1100多条公交线路，密如蛛网，并且正以每年新辟、延伸、调整50多条公交线路的记录持续扩充。除了公交巴士，上海的地铁和轻轨也非常方便，这里的轨道交通线路目前建成八条线路：一号线（R1）、二号线（R2）、三号线（M3）、四号线（M4）、五号线（R1）、六号线（L4）、八号线（M8）、九号线（R4），另外还有龙阳路站至浦东国际机场的上海磁悬浮示范运营线，总计近150公里里程。单论交通状况的话，在上海旅游还是非常便利的，只不过因为线路复杂，游客手里必须有一张地图才行。

不想搭乘公交的话，大家当然也可以坐出租，只不过这里的出租车价格是全国最贵的。这里所有的出租车起步价为11块，起步距离为3公里，之后每公里2.1元，并且超过10公里后加价30%……奉劝大家如果不是特别累的话，还是等公车吧。

check! 玩在申城

上海可以玩的地方非常多，我们这次因为时间有限，仅仅去了南京路步行街、外滩、人民广场。

外滩的特色就在于这些被称为“万国建筑博览”的外滩建筑群。北起苏州河口的外白渡桥，南至金陵东路，全长约1500米。著名的中国银行大楼、和平饭店、海关大楼、汇丰银行大楼再现了昔日“远东华尔街”的风采，这些建筑虽不是出自同一位设计师，也并非建于同一时期，然而它们的建筑色调却基本统一，整体轮廓线处理惊人地协调。

在外滩隔江相望就是东方明珠广播电视塔，它坐落于黄浦江畔浦东陆家嘴嘴尖上。塔高468米，位居亚洲第一、世界第三，和左右两侧的南浦大桥、杨浦大桥一起，形成双龙戏珠之势。现在这里也成为了上海的标志性景观。

距离外滩不远就是南京路步行街。它西起西藏中路，东至河南中路，步行街的东西两端均有一块暗红色大理石屏，上面是原江泽民总书记亲笔题写的





“南京路步行街”6个大字。这条步行街是在国庆50周年时落成的，使“百年南京路”焕然一新，成为上海又一处靓丽的城市新景观。

上海值得一游的地方非常多，像什么豫园、静安寺、上海老街、城隍庙等等大小有几十处。眼看暑假就要到了，有兴趣的玩家大可以去那里好好玩一玩，无论是街机厅还是那些风景名胜，都会让你觉得不虚此行。

小编游记之——北斗篇

这次上海之行，特别欣慰的就是选了一个好的时节，如果再晚上一个来月，上海夏天让人窒息的酷暑以及空气中的湿热估计会让习惯了北京的北斗和小沛两人痛苦一番了。二十多度的气温，再陪着小风，即便是每天从早到晚忙于奔波，疲劳也能有所缓解。

check! 街机厅，游走于边缘

整体而言，感受最深的一点就是整个游戏业在我国仍然还是一个尚不正规的灰色行业，即便是在游戏业非常发达的上海也仍旧如此。以这次我们走访的那些街机厅为例，各位读者如今在这篇特别策划中看到的游戏厅内的许多照片都是我们偷拍的——没错，就是偷拍！可能有玩家要问，你们又不是去揭黑幕做卧底什么的，光明正大的采访，还用得着偷拍？不过现实情况就是如此，举个例子，烈火在上海也是相当有名的街机厅之一了，不过我们希望拍照的要求仍然还是被人家拒绝。究其原因，自从2000年那次全国街机行业大整顿以来，中国的整个街机行业就已经明显萧条，经过了这么多年，虽然有所恢复，但仍然完全无法与全盛时期相比。上海的大型街机厅，都是得到相关部门批准的“正规”店家，然而即便如此，大家也都是小心翼翼的经营着：你无法保证上头的政策会不会哪天就突然转变再狠狠给你来那么一下，何况——街机厅里自然少不了博彩机，只是多少的问题，而这种博彩机，如果有人愿意，将其定义为“赌博”，这种后果的严重性，大家不妨想象一下……

check! 游戏店，低调再低调

另外一个原因，是在与上海玩家闲聊时得知的：那就是大部分的上海游戏店老板都比较低调。这种低调，可能既有行业性质决定的迫不得已的低调，也有上海人本身的性格因素。上面我们说了街机厅的“低调”，其实许多游戏店也是一样。上海游戏店最大的特色就是分散，而且上海又是一个寸土寸金的城市，因此绝大部分的游戏店店面都比较小，而对于这些数量众多的小游戏店而言，能安安稳稳赚钱就好。不过总的来说，游戏店比街机厅还是要好说话的多，如果认识与游戏店老板相熟的玩家，由这些玩家来做引荐，就要方便说话许多。此外，北斗还发现“枪打出头鸟”还真是一个放之四海而皆准的真理：在非游戏业界如此，在游戏业界也是如此；在北京如此，在上海也是如此——由于游戏行业的“灰色”和不正规特性，作为一个游戏店老板，一旦你太火，就有可能遭到“同行”们的暗算，这方面的例子，北京有之，上海也有之，“事主儿”最后都进局子里关了好几年。正所谓“人在江湖飘，哪能不挨刀”。

check! 玩家，我们只想更放心

此次调查，在与上海玩家的交谈中感受比较深的一点就是，游戏店给许多玩家的感觉，还真是相当不值得信任啊。当然，这种困惑主要还是来自于购机，平常买买游戏什么的倒也无所谓，毕竟盗版游戏几块钱一张没啥可作假的，正版游戏在上海的销售也相对比较正规。但是购机时一是需要投入大量的资金（对许多玩家来说可真是血汗钱），二是这时也是最容易被游戏店痛宰甚至是再暗中给你一刀的“大好机会”。太多的黑幕让平常很难对此有详细了解的玩家心生畏惧，所有大部分上海的选择通常并不是去一些“知名游戏店”，而是去自己家附近相熟的店铺，好歹是熟人，心里上的安全感总是要高出不少。

灰色，其实是整个中国游戏业的现状，但是在号称与国际最为接轨、游戏业已经颇为正规化的上海实际上也仍然还是如此，这种反差，更容易给人留下深刻的印象。中国游戏业什么时候能够由灰转白、玩家什么时候能安心购买、游戏店什么时候能够安心经营？我们不知道，只能期望那一天能够早日到来。

不一样的世界

上海游戏店市场纪实



北京、上海、广州可以说是咱们中国最有代表性的三座现代化大都市了，同样，对于玩家们和游戏业界来说，这三座城市也都有着非常重要的地位，这里不但有着数量众多的游戏店和游戏厅，更多相关的游戏资源和资讯也往往更容易获得。比较有意思的是，正如这三座城市在我国本来就是特色鲜明的状况一样，即便是关于这三座城市在游戏店、游戏厅以及相关游戏资源状况的分布来看，也是各自都有着极为鲜明的特点，下面我们不妨先一起来看看上海游戏店的分布情况：

对于长期生活在北京的小编们而言，以鼓楼和中关村两大地方为核心形成的"电玩一条街"、"电玩城"这种集中性非常之高的分布特色是北京独有的。尽管在北京，除了这两大电玩中心之外，在各城区也零散分布有一些小店，但这些零散的游戏店无论是在数量还是规模上都完全无法与前者相比，大部分的北京玩家，也都习惯了去鼓楼或是中关村购机、买游戏或是购买周边等等。而上海，则是一个与上述情况完全不同的城市。

遍地开花，上海游戏店最大特色

如果说北京游戏店分布的最大特点是"集中"，那么上海游戏店分布的最大特典就是"分散"了。在上海是没有鼓楼这类"电玩一条街"的，绝大部分的游戏店都是非常零散的分布在各个城区的各条街道之上。作为中国的经济中心，"时尚之都"和"国家化大都市"都是上海的代名词，其城市面积甚至比北京还要大。由于其游戏店分布过于零散，所以上海的玩家如果想去某个"知名游戏店"，除非正好住在其附近，否则在往返交通上所花费的时间可是相当可观。例如北斗认识的一名上海玩家，由于其住在金山区，每次即便是乘坐高速，要到达上海"市区"也要至少花费一个小时，之后还得再倒公交啥的，所以每次奔波都犹如一场"长途旅行"。当然，上海游戏店的分散，也意味着各个城区内都分布有不少的游戏店，仍旧以上面这个金山区的玩家为例，在金山他同样也知道不少熟悉的游戏店，但是每次在购买新主机这种需要投入大笔资金的时候，则宁愿辛苦一点多跑一跑；平常购买游戏时倒是无所谓去哪个店了，毕竟价格上顶多也就差个1块2块的（D版）。

在这次的采访过程中，北斗和小沛也真正切身体验了这种"分散"特点的苦与乐。例如，当我们为了赶赴某个特定且地址确定的游戏店的时候，有可能需要连续穿越数个城区，而且期间需要综合采用多种交通方式（地铁、公交、打车、步行），如此才能好容易到达目的地。之后再赶赴下一个已定的游戏店的时候，仍然需要照旧劳累奔波一番。而当我们随便挑了一条街道、这条街道可能所处繁华、也有可能只是很小很窄，但是却很有可能在不经意间发现一家甚至是数家游戏店。所谓"踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫"这句话，实在是对上海游戏店分布最恰当的形容了。

当然，这种"分散"也不是绝对的，在上海也有少数类似鼓楼的街道，例如玉屏南路，在这条街附近，我们就找到了5、6家游戏店。尽管这种聚集程度与鼓楼相比，还是相差甚远，不过这在游戏店极为分散的上海来说，已经可以说是相当集中了，可以看成是上海的"游戏一条街"。这种游戏店相对而言较为集中的街道在上海还有一些，虽然不多，已经非常难得。另外，也有在一小块区域内有数家游戏店存在的情况，例如人民广场东南面的宁海路往南那一块区域，虽然并非都集中在一条街上，但附近几条街道上就有数家游戏店在经营，考虑到这块区域内的街道都比较窄和短，因此同样也可以看成是集中地了，这类地方在上海就要更多一些了。"分散"中的"集中"，这种情况在上海虽然并不常见，但仍然是一项特色。

说到游戏店分布的"集中"与"分散"，其实是各有利弊。当大量游戏店集中在一起的时候，就往往能形成品牌效应，例如"电玩一条街"，这样方便吸引更多的玩家过来，而如果只是单独的一家游戏店，则很难形成如此大的吸引力。同时，游戏店的集中，也方便了玩家们一次到达之后就能同时逛到许多的游戏店，如此一来既可方便地对各游戏店中的主机、游戏以及周边的销售价格有直观的横向对比，另外像是服务质量等附加因素也都很好比较了。"分散式"的游戏店分布就没有上述优点，但它也有着自己的长处：那就是方便。上海这种大量且分散的游戏店分布方式很像是便利店：上海的玩家们虽然无法去类似鼓楼这样的地方一次逛个爽，但是一般离自己家附近不会太远大多都能找到游戏店，如此即可不必奔波太远就能买到游戏，便捷是其最大的优点。当然，最理想的情况似乎应该是"集中"与"分散"的完美结合：既拥有"电玩一条街"这类大量集中的地方，也在各城区拥有大量零散的游戏店，这种方式不论是对玩家还是游戏店家而言都是最好的组合。不过，理想毕竟只是理想，现实的情况则暂时还难以完全加以实现，这也就造成了北京的"集中"与上海的"分散"两种完全不同的鲜明特点。实际上，许多服务业和娱乐业也都是采用了"集中"与"分散"的较好结合，但是实话实说，在我国游戏业界仍然还很不规范，一个只能算是灰色的行业的经营状况，我们也只能暂时委曲求全了。

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

玩家：张熹奇 年龄：24 职业：学生

本人可以说是标准的"软饭"，现在玩的最多的游戏机就是XBOX360了，当初为了购买它，可是积攒了超长一段时间的饭钱才终于成功入手。游戏方面，非常喜欢《忍者外传》系列，决定购买360，有很大一个原因就是为了玩这个游戏。对掌机游戏没什么兴趣，游戏还是要在大屏幕的电视上玩起来才痛快！平常购买游戏主要在家附近的游戏店中，购买主机的话还是找熟人了，感觉游戏店不太让人放心，说不定就给人黑了。虽然玩了大量360游戏，但上网也就是更新、下个补丁，不怎么联机。平常的游戏时间是每天4～6个小时，最近少了一些。

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

玩家：幻想 年龄：30 职业：教职员工

很早就开始接触游戏了，从8位机的FC到现在已经走过了将近20个年头。不过现在流行的三大主机一台都没有，360上有不少想玩的游戏，可惜三红问题太让人头痛了，每次想买的时候都会因此而放弃。如今差不多每晚会玩1个多小时的PS2，也就是踢踢球什么的，以前倒是玩得很疯，周末的时候经常整天的玩。和家用机比起来，现在对掌机比较感兴趣。06年的时候买了个PSP，后来发现没什么好游戏，于是主要用来看电影，后来把PSP卖了，买了个NDS。因为要准备结婚了，所以现在玩游戏的时间已经很少。

深入调查，上海游戏店实况报道

在了解完上海游戏店在分布上的特色之后，下面我们就一起来看看这些游戏店中的实际状况吧。在上海，究竟各家游戏店都是在贩卖什么主机、哪些主机卖得最好，相信这是大家都比较关心的一个问题。从这次的实际调查情况来看，掌机中的PSP、家用机中的XBOX360应该是各自领域中卖得最好的主机了。差不多每家游戏店、特别是规模较大、看上去比较正规的游戏店中，往往一进门就能看见柜台上陈列着的大量PSP包装盒或是XBOX360的主机。纵观如今三大次世代主机，Wii无疑是卖得最好的主机，体感的新玩法吸引了大量非传统玩家的加入，但在对传统游戏的继承上，如果仔细浏览一下如今所有已发售的Wii游戏，就会发现并不理想；倒是XBOX360在这方面表现可圈可点，许多传统类型的大作都有在其上登场。实际上，要么是"三红"这个让微软更让所有玩家头痛的问题一直无法得到根治，相信360的表现还会优秀许多。这三大主机在我国的销售情况，上海和北京差不多，仍然是360最受欢迎，Wii次之，PS3则要冷门许多，尽管整体比例如此，不过从询问所得到的讯息来看，PS3在上海的销量实际上比小编

游戏店是怎样赢利的？

其实游戏店赚钱的主要渠道就是主机、游戏以及周边等的销售，其中每台主机的价格和赢利额是比较固定的，一般情况下是在每台150-200左右；而游戏销售方面，如果是盗版的话，每张光盘的价格其实都很低，能赚到的钱也都很少，但是盗版游戏的赢利是在于“量”，通过大量游戏的销售，即便每张光盘可以赚到的钱并不多，但累加起来仍旧是一个可观的数字，而如果是正版游戏的话，其实也能赚到不少，差不多每张正版游戏能赚到50-100元左右；最后就是游戏周边了，包括各种限定版主机以及套装之类，这些东东由于具备炒作性，所以往往有较大的赢利空间，特别是在刚发售时的热潮中，更容易炒出高价来，这种情况相信我们都不陌生。除了这些通常的物品销售之外，其实硬件修理的时候也有着较大的赢利空间。通常情况下，即便是正常的硬件更换也需要额外加收一笔不小的手工费（例如开机费之类的）；如果遇到黑心一点的JS，在硬件更换的时候再狮子大开口，往往就会让玩家大大的肉疼一把；再如果有更黑心的JS，在维修的时候稍稍动一下手脚或是偷换个零件什么的话……

“本大利小”的买卖

一个比较熟的店家跟我们算过一笔账：每台360的成本价都在2K多以上，而每卖出一台360能赚到的利润大概为200左右，也就是说这个利润率大概只有10%左右，尽管看上去不少，但是这种利润率对于娱乐销售行业来说其实已经很低了（对比一下其他行业的话，似乎的确如此）。再加上次世代主机较高的价格，这就使得进货费用很高，某种情况上来看是“本大利小”的行业。不过也不能完全这么说，如果将主机换成PSP的话，那么这个利润率明显会高出不少。

不过整体来看，游戏的主机硬件销售其利润率还是比较低的，所以很多时候仍旧是以“量”取胜。好在在上海这样有着两千多万庞大人口的城市，玩家数量也是相当客观的一笔数字，有一定规模和较多客源的游戏店即使单从主机销售上就已经能够获得比较可观的收入。不过这方面的成本投入，也是同样的“可观”。

“附加服务”最为赚钱

游戏行业能够吸引如此多商人进来，自然有它吸引人的地方。也许主机硬件的销售赚取的利润率并不高，但是游戏店方面自然会通过其他“附加服务”来争取平衡，这其中就包括类似PSP贴膜、刷机这样的服务。说实话，给PSP贴个膜、刷个机几乎就是零成本的服务，但是每次都能赚到30-50元不等，可别小看这个数字，前文曾经提到过有的游戏店平均每天能够卖出50台PSP，将30-50乘以50之后是多少（当然实际情况并不是每台都会要求贴膜和刷机）？这还这是一天的可能利润。所以说，“自己动手，丰衣足食”果然是至理名言，对于我们玩家而言，如果能够提高一下自己的动手能力，实在是可以节省一笔不小的开支，虽然由于时间以及技术上的原因，未必每个玩家都能做到。

然而不管怎样，有的不需要太高要求的基本修理和维护，建议大家还是尽可能的学习和掌握。

杀价过狠的反效果

关于购买主机等时的杀价：那就是且不管游戏店老板是否都是黑心的JS，但是人家开游戏店毕竟是要赚钱的，人家也要吃饭。在购买主机的时候首先需要对目前市场的大致行情有一个了解，各家游戏店的主机销售价格一般不会相差太远，每台游戏主机的销售时店家方面都会有一个大致的赢利范围，对于钟爱杀价的玩家而言，如果逼得太狠的话最后反而有可能得不偿失。这里我们再举一个某上海店家亲口向北斗所述的故事：某次一个中年妇女去他店里买PSP，而且开口价就是800，给出的理由是“在广州曾经见过类似的玩具，非常便宜”（汗），最后店家好说歹说一番后将PSP机子以低价卖给了她，但是却将机子里的原装电池换成了几十块钱的组装货……这里我们暂且不去评论店家的做法是否道德，我们只是想告诉大家一个现实：商人从来就不会真正让你占他便宜，作为玩家我们最好能在双方都能接受的范围之内稍微多一点的减少付出，但是这份举动如果过于凌厉的话，最后的结果反而有可能是玩家吃亏。

→PSP在上海的销售情况尤为火爆。



←不少游戏店也会顺带着销售一些动漫相关产品，例如模型等。

熟悉的店铺最可靠

咱们再聊一下上海玩家的游戏购买习惯，实际上大部分的游戏店在服务质量、销售价格等方面并没有什么明显差距。某些“知名”游戏店实际上在这些方面也不一定就比其他的普通游戏店要强，再加上交通上的一些因素，实际上许多上海玩家在购买游戏或是主机时还是会选择那些熟悉的店家，而这类游戏店，大多是离各玩家所居住或是生活地点比较近的店铺。玩家与游戏店常年累月的相处，自然多少会有不浅的交情，通常情况下游戏店也很少会痛宰熟客。虽然生活中也有着“专宰熟客”这样的少数例子，不过这类情况还是较少的。而且游戏市场方面有个特色：那就是不少游戏店老板自身也喜欢玩游戏，有着共同话题的熟人就更好说话了。当然，请记住，世事无绝对。

提高自身见闻，谨防受骗

最后小编们再善意的提醒一下所有玩家们：无论如何，游戏店老板是作为商家的角度而存在，并不能说商人就“坏”，但是商家和游戏者这对利益既相关又矛盾的统一体，彼此之间看问题的角度往往是会有很大差别的。作为消费者的玩家，在进行消费时一定要事先尽可能多的了解市场行情和一些“内幕”，不要过于盲信游戏店——我们不是说游戏店老板就一定是JS，但自己适当的提防是一定要有的。一个对市场有所了解的玩家和一个不清楚市场情况的玩家，在游戏店方面来说，往往只需要一两句话就能分辨出来，而对于后者，相信很多BOSS们是不介意多宰一把的。

←琳琅满目的周边配件，还是很吸引人的。

部分上海游戏店简介 可以此稍做参考

最后的最后，附上一些我们此行去过的部分游戏店地址，提醒：这并不是推荐，而是给大家一些参照物，外地想去上海逛逛的玩家可以将它们作为参照物省得闷头乱找；上海玩家也可将其作为对比物，具体如何，需要用自己的眼睛去确认：

○智力苑
简评：应该是上海的“老字号”游戏店了，如今在上海各城区开设有多家分店，规模比较大。
地址：闸北区汾西路654号（彭浦旗舰店）

○PK数码
简评：虽然也兼营其他主机，不过主打还是PSP的销售，相关服务比较完善。
地址：闸北区宝山路177号

○王子电玩
简评：也是上海的老字号游戏店了，各方面的东西都还比较全。
地址：黄浦区广西南路81号

○TGFC SHOP
简评：“TGFC SHOP”的实体店，店面很小，主打还是网络上的销售。
地址：黄浦区宁海东路77号

○超时代电玩
简评：能够更换正版游戏是一大特色，PS2游戏数量也不少。
地址：长宁区玉屏南路59号

○熊猫电玩
简评：店面干净简洁，同时兼营动漫和模型，另外，这里还提供包机服务。
地址：闸北区阳城路115号

○TGBUS浦东店
简评：游戏网站TGBUS在浦东的实体店，有专门的体验中心。
地址：上海市浦东区张杨路721号太平洋电脑城III期3层3002号

○宏龙
简评：店面不是很整洁，360销售占主要地位。
地址：黄浦区福建南路88号



们预期中的要高出许多。

对于上海玩家的购机和主机拥有情况，主要还是分为两大类：一是已经毕业参加工作的玩家群，另外一部分则是尚未毕业还在念书的玩家群。前者由于已经有了自己的经济收入来源，再加上上海的工资水平在全国各大城市中是相当靠前的，因此这部分玩家在购买主机时手头就会宽裕许多，毕竟次世代主机的价格虽然高，但只要有心的话，实际上只要攒两三个月的工资就足以购买了。就北斗认识的一些上海核心玩家而言，他们往往同时拥有数台次世代主机，一台XBOX360一台PS3的双机配置对这些喜欢游戏的玩家而言并不是什么稀罕事。比较有意思的是，小编发现这次接触的上海玩家中，拥有Wii的玩家数量并不算多，360的拥有量仍然是占据绝对优势。而对于那些尚未毕业的玩家而言，由于基本没有自己的经济来源，所以手头上就要拮据许多（呵呵，大家都是这么走过来的），360和PS3动辄两三千的价格对于他们而言过于昂贵，因此家用机方面PS2仍然是有着相当的潜力，便宜的价格再加上极为丰富的软件阵容，都是其吸引这类玩家的最大诱惑。所以，在这次的调查中，我们发现，尽管大一些的游戏店中已经很少能看到PS2主机以及游戏的销售了，但是在大部分的普通游戏店中，PS2主机和游戏仍然占据相当的份额。

掌机方面，则无论是哪家游戏店，都是PSP占据绝对优势，NDSL则相对要“弱势”一些，不过在柜台角落或是不是很显眼的地方，仍然能看到各色NDS烧录卡。甚至有的游戏店就是专门销售PSP，而且据说销量还相当不错，平均每天的销量能够达到50台！另外有趣的就是，GBA这台怎么看似乎都应该早已“过时”的掌机仍然在许多游戏店中能够看到其影子，而且与GBA或是GBASP这些主机相比，GBA卡的数量还要更多，在不少游戏店中甚至能看到整整一个柜台的GBA卡，看来GBA这种“价廉物美”的掌机在哪里都仍是颇受欢迎的。相信这是专门为那些年龄还偏小或是手头尚不宽裕的玩家们准备的，毕竟尽管GBA已经“过时”，但它上面大量好玩的游戏再加低廉的价格都使其仍然拥有不小的吸引力，这点从美国硬件销量榜上GBA仍然有着相当的销量就能看出来，在我国，这种情况就更加明显了。

徐家汇，上海的“中关村”

前面我们提到过，北京的游戏店集中地除了鼓楼之外还有中关村，尽管中关村更多的是以电脑及其周边产品的销售而闻名全国，不过如今游戏机、特别是掌机这类数码产品也开始越来越多的进入到电脑城的店铺中来。上海没有中关村这么大规模的电脑城汇集地，但也有一些类似的地方，而这其中就要数徐家汇地区最为集中了，徐家汇区有数家电脑城，而且这些电脑城中也有不少店铺有贩卖游戏机。以我们这次去的美罗城百脑汇为例，这栋建筑整体来讲是综合型的商城，各层贩卖的商品都不尽相同，地下一层的各种特色小吃也是其特色。从地下一层一角进入，首先有不多的一些街机，再往前走就能看到大量的数码电子类产品的店铺了。根据我们的统计，在这些店铺中，至少有70%的有销售游戏相关产品，这个比例，甚至超过了中关村，如此之高的比例，确实是出乎了小编们的预料。

纵观这些店铺的柜台，展示数量最多的就是PSP和NDSL这两大掌机了（当然，游戏主机的贩卖只是这些店铺商品的一部分，并非全部），而且这其中又以PSP居多。除此之外，也有一些店铺会贩卖家用主机，Wii的数量最多，至于XBOX360和PS3这两台主机，虽然也能看到，但数量要明显少许多。有一个比较有趣的地方就是，许多店铺展示的PSP都开着机在播放各种视频，显然他们是将PSP作为一种多媒体电子产品加以销售，通过这种展示确实容易吸引更多想要购买数码产品的“非玩家”。其实这种情况也和如今国内的PSP销售实际情况相同：尽管PSP在国内有着众多的普及量，平常在地铁或是公交车上经常能看到一个甚至数个拥有PSP的人，但是实际上来讲有许多购买PSP的人很可能根本就不是玩家，这群人只是单纯冲着PSP看视频和听歌的多媒体功能去的，再加上“索尼”的品牌号召力以及2000型PSP外形上的精致，对这群人确实有相当的吸引力，至于原本应该是PSP“主打功能”的游戏功能，则常常会沦为附属功能。

上述这类情况已经越来越常见，在这次的上海之行中，无论是坐地铁、坐公交还是步行，都能看到不少人手持PSP或是NDSL。说起来，我们看到的有PSP的人差不多各式各样的人都有：玩家、时尚白领甚至是上了岁数的大妈；倒是看到的那些正在玩着NDSL的人，竟然几乎都是年轻的MM。由此也可以看出这两款掌机在定位以及用户群上的明显差异，NDSL小巧的外形以及其上可爱的游戏毫无疑问对年轻的MM们有着强大的吸引力，而PSP则越来越多的被追求“时尚”的人们所喜爱，特别是后者，这种情况在“时尚之都”的上海尤为明显。当年索尼发表PSP时，许多人批评其追求多媒体娱乐的“不务正业”，如今再一看，或许正是这种策略，才能使PSP在任天堂铁桶般牢固的掌机帝国中抢下一片份额并逐步发展壮大至今。至于这种方式对游戏业的发展究竟是好是坏、又会产生什么样的影响，就不是我们所能轻易评说得了的了。

让我们将话题再次拉回上海电脑城的游戏销售情况。毫无疑问，PSP是销量最好的，不但展示的数量最多，当小编们以普通消费者的身份加以询问时，店家也多是将PSP作为首推产品。至于价格方面，比较“标准”的回答是普通颜色的PSP一套包括4G组棒、耳机、贴膜、刷机一共在1500元左右，粉红色的PSP价格会稍高一些，而且上述操作都会在电脑城中当着你的面现场完成。这个价格已经是比较低的了，甚至比许多游戏店都还要便宜上那么一点，这里许多店员服务态度也都不错，询问时很少有不耐烦的，与之相比，有的游戏店铺人员的恶劣态度就很让人无语了。而这里的另外一大特点就是只卖主机，几乎没有卖游戏的，就连周边也是相当之少。考虑到这里贩卖的主机以PSP和NDSL为主，而我国绝大部分的掌机玩家都是通过下载的方式玩游戏，倒也确实非常符合电脑城销售主机的定位方向。而电脑城这种相对“单一”的销售定位与普通游戏店齐全的产品配备之前的明显区别，也是一大特色。

正版VS盗版，不同玩家不同选择

对于游戏正版和盗版的销售情况问题，相信这也是包括小编在内所有玩家都非常关注的问题。去上海之前，就已经了解到那边的正版销量不错，许多玩家对于支持正版游戏的热情都还是满高的，因此这次的调查，特意针对这个问题加以留意。从实际情况来看，正版游戏在各游戏店的上柜率还是挺高的，几乎绝大部分的游戏店都摆有不少正版游戏销售，而且正版游戏数量与游戏店规模大小呈正比。在那些大规模经营的正规游戏店柜台上，几乎都是清一色的正版游戏，即使是那些数量最多的普通游戏店，也都摆有相当数量的正版游戏，纯卖盗版游戏的店铺数量还是比较少的。在正版游戏的机种分布上，主要以家用机为主，其中又以360和PS3游戏居多。PS3游戏自然不必多少，由于没有盗版的出现，拥有PS3的玩家只能购买正版游戏玩，尽管由于主机昂

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

玩家：菜鸟 年龄26 地区：上海

我是个上海玩家，玩龄不长，但是也算是经历了游戏业的发展。

▲：街机。上海的街机在早年还是非常兴盛的。不过都是以小规模私人经营的形式。经历了很多年的变革，现在上海的街机业大不如前。小规模营的店基本都歇菜了，只有为数不多的几家大型综合店。不过小菜我觉的这样也很好，经常会碰到些国内外的高手达人都聚集于此。

■：家用机。小菜认为上海的玩家是幸福的，这里有着全国少有的，庞大的经营网络。现在上海的游戏经营店是满地开“花”，大大小小千姿百态。经营方法也是五花八门，基本以“食人花”居多。有挑肥检瘦的（老客户不吃，专吃新手），还有大小通吃的（管你是人是神）所以在上海游戏店买点啥，还是最好先做做功课比较好。

●：掌机。上海的掌机拥有量应该是非常庞大的，就小菜而言，我现在日常生活是离不了它了。作为一个上班族，每天花在路上的时间一定不少，掌机就成为一个填补这时间的最好的朋友。上海应该还是以PSP居多了（小菜有看到最夸张的一次在地铁的一节车厢里，加上我有20多人在用PSP！）。NDSL还真是少有人看到拿出来玩的。

×：感言。游戏陪伴了小菜近20余年，家中至今还保存着许多的主机。小菜是幸运的，从小就没有受到家长对游戏的多大限制。现在小菜自己也做了家长，但是我对待游戏的那份感情尤在，游戏不是“毒品”，只要正确引导，游戏里同样也有最“真”的世界。

贵以及游戏数量过少的缘故，即便是在上海，拥有PS3的玩家数量也不能算是太多，但这部分群体毕竟还是有着一定数量的，因此或许每个PS3玩家购买的正版数量也就那么两三款、三四款，但加起来一看也已经有了一定的规模。至于360方面就更不必说了，其装机量即便是在我国都已经有了相当的规模，在上海更是“主流”家用主机，尽管其有盗版，但是在上海，许多玩家仍然还是会尽量支持正版游戏的，当然，这种支持与PS3玩家的支持有所不同：支持正版游戏的360玩家中，有较大比例是盗版游戏也玩，然后对自己特别喜欢的游戏再花钱购买正版支持。例如调查过程中我们认识的一名上海玩家，他就有着两台XBOX360，一台专门用来玩正版和上LIVE对战，另外一台就是专门用来玩单机盗版游戏。

至于Wii，虽然也有少量的正版游戏销售，但大部分游戏店中都还是以盗版的Wii游戏光盘销售为主。而对于那些小规模的游戏店而言，尽管也会摆有一定数量的正版游戏，但更多的仍然还是以盗版游戏的销售为主，其中以Wii、XBOX360以及PS2为主。这也与我们前面提到的根据是否有独立经济来源而划分的两大类玩家群体有关，对于有经济来源的玩家而言，购买上几款正版游戏还是可以接受的，而对于尚无经济来源的玩家、特别是学生玩家们来说，即便是想要支持正版游戏，往往也会是有心无力。

与家用主机的正版游戏数量相比，上海游戏店中掌机游戏的正版游戏数量就要少上许多，而且也基本是以PSP游戏为主，NDS的正版游戏要少许多。究其原因，主要还是因为PSP和NDS玩家他们玩游戏甚至不用去购买盗版光盘，而只需从网上下载游戏的ISO或者是ROM到记忆棒或是烧录卡中，即可搞定，不但几乎花费不了什么成本，而且相当“方便快捷”。再加上前文提到过的PSP购买者与传统玩家实际上已经有了相当大的出入，让这些只是将PSP当作多媒体数码产品的消费者购买正版PSP



游戏显然难度更高。不过，正版NDS数量过少实在是有些出乎意料。

源头，上海游戏批发商简报

尽管北京、上海、广州同为中国最为集中的三大游戏城市，不过由于众所周知的原因，实际上包括北京和上海在内的全国绝大部分城市的游戏店几乎都是从广州进货的，甚至有许多店是从离香港更近的深圳拿货，广州可以说是大陆游戏店的最大货源和批发商。在上海，也有一些比较大的批发商，他们负责与广州那边联系并进货，上海绝大部分的游戏零售店再从这些批发商手中进货，这种产业链其实在北京也是一样。不过在上海，还有一些更小些的游戏店，他们甚至不是从上海的批发商手头进货，而是从与之关系较好的大游戏店处进货，这类小游戏店，由于规模和资金运转方面的原因，一般只会在店里放置少数几台游戏主机，如果玩家需要购买的主机数量较多或是短期内脱销，再紧急从相熟的游戏店中进货，这种运转方法对小游戏店来说确实是比较合适的。不过如此一来，我们再稍微认真计算一下的话，就会发现最终流落到玩家手中的游戏主机基本上都已经是经过了三次甚至是四次的转手了。

说起来，上海这么大，那么那些大批发商自然不可能只有一家，就小编这次所了解的，仅就浦西地区，比较“有名”的批发商大概就有十多个，再加上浦东和那些隐藏得非常深的批发商，实际数量估计至少超过30家。小编们也曾亲临过其中一家批发商，从外表来看，就是一个很小的游戏店，店铺里摆放的主机周边数量并不多，倒是站着不少年轻的伙计，不用说自然是平常负责给各游戏店送货的，据说忙的时候加上老板老板娘7、8个人都忙不过来。这样一家极不起眼的游戏店，普通玩家大概很难联想到其幕后的真实情况吧。说起来，由于这样那样的原因，上海的批发商极为低调，小编们此行特意找到某个与其相熟的店家希望能够拍照并进行简单采访，然而对方最终还是拒绝了这个要求。据说，在上海有的游戏批发商其位置极其的隐蔽，必须是与其相熟的人在一连串的小巷子里转上大半天之后才能找到其“据点”，倒是连开店需要的工商费都省了。

缺乏诚信保障的便捷，网购

以上讲述的都是实体游戏店的基本情况和一些内幕，我们再来看看网上游戏店的状况。上海的网上游戏店也是非常有名的，对于熟悉网络和游戏论坛的玩家朋友而言，一些“知名”的网上游戏商人和游戏店铺有许多都是来自上海，尽管对于网上店铺这种特殊的游戏方式，所处位置其实没啥重要。不过也有一些网上店铺也是有着实体店铺的。尽管从某种意义上来讲，这种实体店铺开设的作用，更多只是为了让准备购买的玩家们有更多一层的心理保障，例如“毕竟有家实体店，应该比较值得信任吧”之类。不过从这次小编们所接触到的上海玩家们而言，在与他们的交谈中得知，似乎对这类网上店铺始终还是抱有较高的戒心。毕竟现在中国的网上交易方式还很不完善，店家信用以及安全保障建设上都还有较大不足，所以出现这种情况也是可以理解的。大部分的玩家至少在购买主机这样需要支付大笔现金特别是最好能够当面查看的消费时都还是会选择去实体店购买，毕竟这样会让人心安一点，至于一些较小金额的购买，倒是有可能会考虑网上购买的方式。实际上，网上店铺由于其不需要实体店铺，所以在成本上可以节省不少，这就使得其销售的商品在价格上与实体店相比有一定的优势；但是目前中国尚不完善的网上交易体制使得许多玩家对此抱有较高戒心。

三红问题 X360永远的痛

XBOX的“三红”，不光玩家头痛，游戏店方面其实也非常头痛。这玩意儿就像定时炸弹，谁也不敢说它什么时候就会爆炸。想要解决这个问题，比较靠谱一点的办法就是安装水冷，而且还得是质量好的那种，质量次的水冷，安了也不会有太好效果。曾经有人认为用两个风扇前后对着吹，这样产生的对流应该能起到较好的散热效果，碰巧小编认识的一位玩家就是这样做的，遗憾的是仍然无法避免“三红”的命运。许多游戏店都不敢给360做担保，可遇到买回去一两个星期就三红的情况也只能老实换货。





街边游戏搜罗

探索上海街机厅现状

上海的街机厅可谓是全国闻名，有着数量多、规模大、机台新、人气旺、价格低等特点。所以，但凡是喜欢街机的玩家，一定要去逛逛上海的这些街机厅。从早期的《吞食天地》、《名将》、《街霸2》到最新的《铁拳6》、《VF5》、《头文字D4》等等，还有各种休闲类的游艺机、跳舞机、投篮机等等，不论喜欢什么类型游戏的玩家都能在这里找到你最喜欢的机台。

因为上海这边的街机厅比较多，而且设施齐全，因此这里的玩家水平也要高很多。既然这里是高手云集的地方，那么各类赛事当然也少不了，甚至连日本斗剧的中国预选赛也是在上海举办的。除了众多“民办”的知名街机厅，上海还有像世嘉、南梦宫这样官方开设的街机厅，规模和环境就更为优秀了。

本次北斗和小沛特别走访了上海最著名的正阳、卢工、烈火、世嘉、南梦宫等街机厅，并与大家分享我们的游历体验。

卢湾区工人俱乐部是上海市内小沛最为熟悉的一家街机厅了，因为我前两次来上海的时候，住的地方就是离这里最近。算上这次，我已经是第三次来到“卢工”了。记得第一次去的时候，我在那里找玩家对战《CVS 2》，小沛对摇杆十分不熟练，好在后来有一个“菜鸟同学”出现，于是我们愉快地玩了一下午，不过好像几个围观的人都摇着头离开了……之后我又和人对战了几局《铁拳5》，互有胜负，可惜排队等待的人太多，我也不好意思老占着机子……现在想来也是很美好的回忆，可惜这次去得非常匆忙，只是故地重游了一下。





←↑看着这些豪华的街机设备，北京的玩家可能不相信这些竟然都是陈设在私人经营的街机厅里。从这一点可以看出上海的街机业要比北京发达多了。

上海街机厅分布

小沛也常去北京的街机厅，但这里往往都是在一些热闹繁华的地方，似乎街机厅就是逛街之余的消遣。而上海的街机厅除了像世嘉和南梦宫这样的官方店铺外，其余都分散在各处，而且绝大多数都是些看起来不怎么显眼的地方。



这种分布方式有以下几个原因：首先，上海面积广大而且玩家众多，如果过于集中的话，无疑会让很多玩家必须长途跋涉才能到达，更会影响非休息日的营业状况。其次，上海是个快节奏的城市，很多人逛街的目标很明确，就是为了购物。那些在购物之余还想玩游戏的比较少，因此在繁华的购物街等地往往有那么两三家也就足够了。第三，繁华地带的房屋租金比较贵，而上海街机厅的价格基本都非常便宜，那么一些个人经营的街机厅显然就不会选择繁华地段来增加成本。最后，浦东的街机厅明显比浦西少很多。原因很简单，因为浦东新区多为大商圈，上班族多，而居住在那里的人不及浦西那么多。另外，浦东的商业气氛更浓，而娱乐环境较差。

上海街机厅现状

比起前些年，上海的街机厅现在也呈现出了萎缩的状态。街机厅的数量略有减少，而且去各个地方玩的人数也不如以前那么多了，以至于现在上海街机厅的规模差距越来越大。也就是说，虽然上海的街机厅数量非常多，然而真正非常优秀的却不多，而且要么就设施齐全环境优秀，要么就毫不起眼，差距非常大。形成这一状况也有以下几个原因。

首先，财力的差距。一些规模较小的街机厅，因为财力原因而不能及时更新店内的机台，甚至根本无法购入部分最新的游戏，于是这些街机厅的人气逐渐下降。大家都知道，次世代家用机的价格比较贵，因为主机的配置性能都有大踏步的提高。同样的，那些次世代的街机机台也是非常昂贵的，于是原来已经有着不错规模的街机厅就可以投资购入新的游戏，而原本规模就不大的街机厅则只能眼看着差距越来越大。

其次，家用机大量普及的影响。客观地说，上海的玩家是最“幸福”的，他们的主机拥有量在全国来说也是首屈一指。据我们了解，很多玩家都是同时拥有三台次世代主机，或者两台360等等，PSP更是多到每上一辆公车或一节地铁都会发现3、4个拿着PSP的人，而NDSL则少很多。不过有一点和北京差不多，那就是买PSP的人很多都是不玩游戏的……好像有点扯远了。反正我们想表达的就是上海的次世代主机极大普及，于是街机游戏纷纷走入了家庭，这无疑也是对街机厅的一个打击。

最后，地方政策的干预。对于私人经营的街机厅，上海市政府的监管力度还是比较严的。某些非法经营或者经营业务存在问题的街机厅都被迫关闭了，这一点我们不想深入探讨，相信很多去过上海街机厅的玩家都了解这一点，而没有去过的玩家干脆无视就好了。

上海街机厅的特色

我们这里所说的上海街机厅特色，指的是那些较大规模的店铺，因为小店铺无非就是一间屋子有几台街机，没有什么可以说的。就我们去过的大街机厅来看，特色有以下这么两点。

第一，机台种类丰富。在同一个街机厅里，除了比较传统的动作、格斗游戏的摇杆机台之外，一般都还有跳舞机、投篮机、打鼓机、抓娃娃机、赌博机等，也有摩托、赛车、射击等大型仿真模拟机台。这样齐全的配置在北京虽然也有，但仅限于非私人的营业场所，而在上海则不同，几乎每一家规模较大的街机厅里都是如此配置。可以说不论你喜欢什么样的游戏，在这里都可以找到。

第二，价格便宜。北京这边的街机厅基本都是一块钱一个币，而且有些游戏需要投好几个币才能玩。近期最有代表性的就是《铁拳6》，居然需要8个币才能玩，也就是8块钱一次啊！相比之下，上海基本上是5毛钱一个币，甚至2块钱5个币，而且几乎所有游戏都是一个币一次。这么算下来的话，上海的街机厅消费最少是北京的一半，而像《铁拳6》这样的新机台则相差16倍！难怪上海的玩家普遍水平要比北京高，人家练习的成本低啊。

官方街机厅的去从

世嘉和南梦宫都曾在上海开设了官方的街机厅，而且各自都还有几家分店。不过经过一段时间的经营之后，世嘉和南梦宫又都撤出了这个市场，把原先的街机厅卖给了所在的商厦。这其中的原因自然是多方面的，很多公司的内部策略我们无从知晓。不过从表面上看，原来世嘉和南梦宫的官方街机厅只有他们自己的游戏作品，因此数量有限，种类不够丰富。如今交给商厦来运营之后，这些原本的官方街机厅都购置了大量其他厂商的作品，以此来丰富机台的种类，吸引更多的玩家。

另外还有非常重要的一点，世嘉和南梦宫的街机厅都是位于比较繁华的商业区。前面我们也说过了，那里的房租是非常贵的，像原先那种街机种类较为贫乏的经营状况，肯定很难盈利，这大概也是世嘉和南梦宫撤离上海的原因之一。

以上是我们总结的上海街机厅的主要特色，后面的内容，我们将针对上海最为知名的5家街机厅进行较为细致的介绍。



CHECK UP! 回忆曾经的辉煌 着眼当今的现状

街机游戏在中国起始于上世纪80年代。首先是从香港流行过来，然后逐步从沿海城市到内地，当然上海市全国范围内比较早接触到这一领域的城市之一。特别是到了上世纪90年代初，上海的街机玩家数量暴涨。很多人看准了这个商机，顿时大街小巷遍布街机厅，学校周边更是黄金地带，众多街机厅的经营者在那个时候确实狠捞了一笔。那时候普通的家庭基本都没有电脑、更没有网络，就连家用游戏机也基本是FC的阶段，游戏质量无法和街机相比。因此，高质量的街机游戏成为了青少年玩家的最爱，也造就了那个时代街机的辉煌。

上世纪八十年代中期，上海的少年宫和文化馆陆续出现了街机，并对外营业，街机在中国开始由高科技产品逐渐成为大众的娱乐项目。之后的三、四年里，上海的街机市场迅速升温，路边的私营游戏厅如雨后春笋般冒了出来。“极盛时本市几乎所有电影院、区县文化馆、街道文化站甚至图书馆都开设了街机厅，还有无数个体承包的街机厅星罗棋布于区县各地；而玩家主要以大中小学生、社会蓝领青年和无业人员为主，情况比较复杂，打架斗殴等现象不绝；个别街机厅还设置赌博色情等内容的街机游戏，对青少年造成了不良影响。”这是《上海游戏产业咨询报告 2004 》中对当时上海街机产业的一段描述，也是中国街机业的一个缩影。

越来越多此类因为玩街机而产生的社会问题终于引起了政府的重视。为了避免街机厅对青少年的身心影响，国家出台了一系列政策，例如严禁未成年人进入游戏厅，包括节假日在内。特别是国家对于游戏产业的政策，也是大大打击了街机业。营业面积和游戏机数量要达到一定规模才能营业，不再允许新注册游戏厅营业。这个规定，使得大多数中小规模的游戏厅倒闭。另外，国家对街机游戏相关商品的交易也进行了限制，不再准许国外游戏进口，游戏相关的产品不能交易。

1993 年，南梦宫成立上海南梦宫有限公司，6月8日，其在中国大陆的第一家街机娱乐中心于今天的上海大剧院所在地正式开张。1994年2月，世嘉在北京成立世嘉华瀚文化娱乐有限公司，主营“电子游艺场所”。日本街机市场的两大巨头几乎同时进入中国市场，一南一北相互对峙，这也宣告了中国的街机市场将由此进入一个新的阶段。

与以往的私营街机厅不同，南梦宫与世嘉将消费人群明确地定位于大众用户，他们采用整洁有序的店面、高档的机器设备和规范化的服务体系来获得大众对街机的认可。并且一改私营街机厅环境差、管理差、经营差的问题，从游戏内容到店内布置，突出健康的主题。不过，官方的街机厅仅仅是以经营自己的游戏为主，这对中国玩家来说是远远不够的，而且这些地方的价格也偏高，于是后来世嘉和南梦宫纷纷把各自的街机厅卖给了商场经营。似乎中国的街机产业刚刚抬头却又不见了希望。

而在2000年，上海市地税局发布了通知，其中写明“对电子游戏厅一律按劳分配20%的税率征收营业税。对帐证不全及按有关规定应采取核定收企业所得税的电子游戏厅，应根据规定，调高定额或应税所得率，调高幅度为20–50%，具体幅度比例可根据电子游戏厅经营情况确定。对核定征收个人所得税的电子游戏厅，一律调高50%的个人所得税定额。”等等。如此一来，街机厅经营者的尴尬现状可想而知，街机业在上海也进入了平缓中渐趋下降的趋势。

正阳游戏城

正阳游戏城是上海个体经营的街机厅中规模最大的，也是斗剧中国赛区的资格选拔赛举办地。正阳的所在地并非临街，而且连招牌上的“正阳”两个字也已经掉了。不过当我们从大门进入的时候，会立刻被里面的景象所震撼。

正阳游戏城的面积非常大，整体为两个大厅，只不过这两个大厅的界限不是特别明显，从上面俯视的话类似“凸”字的形状。正阳这里因为面积很大，所以机台的布局也非常讲究。刚一进门是跳舞机和赛车的机台，因为这些机台的体积很大，因此摆得也比较宽松，使得门口显得比较开阔。而且正对门的地方是一个很大的饮料、零食柜台，这在其他的街机厅也是很少见的。

正阳既然是上海面积最大的个人经营游戏厅，其机台的数量当然也是最多的。据我们粗略估计，其传统的动作、格斗游戏机台大约有80台以上，而稍微小型的赛车游戏机也有20台左右，另外还有大型游戏机台和游艺机等也不下20台。其种类的丰富程度也远超其他几家个体游戏厅。正阳这里的游戏涵盖面非常广，最新的一些格斗游戏都可以在这里找到，而且数量也不少。至于那些老掉牙的游戏，也有它们的容身之地，只不过数量非常少而以。我们去上海的时候并不是周末，因此所有的街机厅里的人不是很多，但相比之下，还是正阳游戏城稍微热闹一点，而且因为这里游艺机的种类也多，因此也吸引了不少女性玩家。

地址：上海市徐汇区广元西路315号
价格：2元钱5个币 评价：★★★★★

上海卢工电玩世界

上海卢工电玩世界和烈火游戏机娱乐这两家店的规模似乎差不多，但大多数人还是公认“卢工”是上海第二大的私营街机厅。因为小沛之前曾来过这里两次，因此比较熟悉这里的环境，并且这次重游竟也有种亲切感。

卢工面积也不小，它是位于上海卢湾工人俱乐部的三层，等于整个那一层楼都是街机厅。大家可以想想，像俱乐部这种建筑本来就是方方正正比较大，而它是整整占了一层，所以面积可想而知。不过卢工在机台的布置上要比正阳紧凑很多，起码没有让人觉得特别开阔的地方。而且因为这里处于楼层中的大厅，只有四周有窗户，因此室内的光线较暗，只有靠灯光照明。不过这倒也不是什么大问题，因为包括正阳和烈火也都是如此，终归是因为面积太大造成的。

卢工这里的赌博机非常少，游艺机的数量也不是很多，但它却有投篮机，这是在正阳和烈火都没有看到的，只不过没看到有很多人在玩，而且它的跳舞机也是放在比较偏僻的角落里，似乎这里最主要的就是传统机台。粗算下来，这里的机台应该有80台以上，而且包括了赛车、射击等游戏。就规模来说，应该有正阳的三分之二左右。而热门的游戏这里也有不少，只不过数量上不及正阳，而且老游戏的数量较多。最后一个比较有特色的，就是这里买300个币会获赠100个之类。所以虽然卢工的价格比正阳贵一点，但有赠币的措施也算是扯平了。

地址：上海市卢湾区徐家汇路358号
价格：5毛钱1个币(有赠币) 评价：★★★★

烈火游戏机娱乐

烈火游戏机娱乐所在的地方是一个集合了多种娱乐方式的场所。在这座楼里，第三层是个台球厅，第五层为网吧，其余楼层还有饮食娱乐等设施，而烈火游戏机娱乐就在这个楼的第四层。所以就整体周边环境来说，烈火应该算是最为优秀的，只不过它所在的大楼实在是非常老旧，小沛和北斗在乘坐大楼电梯的时候，听着电梯的噪音心里着实有些害怕。

烈火的总面积应该和卢工不相上下，但它分为两个房间。靠近大门的是一个较宽的大厅，其中摆放的多为赌博机和游艺机，而内侧的长条形房间则以传统动作、格斗游戏机台为主，房间后部也有少量赌博机。因为烈火的布局分为两个房间，因此感觉比较拥挤。另外，店内的陈设比较杂乱，既没有卢工那样整洁，也没有正阳的周到服务。这大概也是为什么很多上海玩家把它排在第三位的原因。

烈火的机台总数应该有80台以上，然而其赌博机所占的比例明显比正阳和卢工要多一些。另外，这里的最新游戏数量不是很多，和卢工基本处于同一水平，游戏的种类还算比较丰富，特别是边上的一排《头文字D》的机台比较醒目。在看过了正阳和卢工之后，这里的机台似乎显得乏善可陈，与前两个相比，缺乏自己的特色。烈火的游戏币为5毛钱一个，而且我们没看到有赠币的说明，因此在价格上算是最高的。并且就在场的人数来看，烈火也落后于正阳和卢工。

地址：上海市静安区江宁路77号4楼
价格：5毛钱1个币 评价：★★★

南梦宫电子游戏世界

以前的南梦宫电子游戏世界什么样我们没有见过，而现在的这里已经明显成为了商场的休闲场所。因为是在人民广场的地下商场里，因此面积和布局上略占优势。而且因为身处商场附近，周边的购物、饮食还有其他娱乐环境都非常不错。

这里的布局结构比较讲究，空间感不错，机台按照种类进行排放。因为南梦宫电子游戏世界位于人民广场地上商城的一个角落，因此场地形状不是很规则，整个大厅就是一个类似曲尺的拐角，也算是把这个街机厅分成了三部分。其一是打鼓机、跳舞机以及赛车等大型机台的区域，拐角处是传统机台，另一边则是游艺机。

南梦宫电子游戏世界的机台总数不超过50台，规模是最小的，除了《太鼓达人》之外，NAMCO自家的知名作品其实并不多，就连《铁拳6》这样的热门大作居然也没有在这里，可见自从南梦宫电子游戏世界被卖给商场经营之后，南梦宫这个招牌已经仅仅是个名称，而没有什么实际意义了。这里没有赌博机，而是由大量的游艺机，因此我们在现场看到了不少小朋友还有年轻的女性玩家。

非常有意思的是，如果当天是你的生日，那么只要出示身份证就可以在这里获得赠币，算是一大特色了。然而因为终归带有太浓厚的“商场特色”，并且也缺乏新鲜的主机，这里的人气似乎不是特别旺。现在“南梦宫”这个招牌只是这个街机厅的名字，我们在里面已经看不到南梦宫当初的样子了。

地址：人民广场地下一层
价格：5毛钱1个币(有赠币) 评价：★★★★

世嘉游艺新天地

世嘉游艺新天地是世嘉在上海最大的一个店了，它的地理位置非常优秀，就位于南京路步行街的起始点，在新世界城的9楼。上海南京路就类似于北京的王府井，然而其规模和热闹程度却要比王府井更胜一筹。因此，世嘉游艺新天地的位置绝对是其他所有街机厅都无法比拟的。新世界城本身就是一个比较豪华的综合商城，其10层更有香港杜莎夫人蜡像馆，可谓集购物与旅游为一体。那么位于第9层的街机厅自然也不能逊色。

世嘉游艺新天地的面积绝对是最大的，装修非常讲究，每一类的机台陈设都有自己的风格。因为它整整占据了商场的一层，所以干脆利用商场的环形特点，也将街机厅分为了不同的区域。这里的环境非常舒适，而且采光也是最好的，到哪里都让人觉得非常舒心。毫不夸张地说，就这里的环境和规模来讲，绝对是小沛见过的最好的街机厅了。

这里的机台种类非常丰富，数量非常之多，粗略估计也要将近150台，但依旧存在商场的特色，那就是传统机台很少，而游艺机占据了绝大多数，各式各样的抓娃娃机，以及与之类似的机台比比皆是。而这里比较有特色的就是《三国志大战》、《甲虫王国》以及一个专门玩足球的游戏室。而世嘉的最新格斗力作《VF5》却没有出现在这个街机厅内，这不得不让人感到遗憾。

世嘉游艺新天地还有一个特色，那就是它不是卖游戏币，而是以买卡充值的方式来玩游戏的，最低可以充一块钱，也就是只能玩一次。这样的设计虽然比其他地方稍微贵了点，但对玩家来说倒也比较方便，不用提着一袋子币到处跑了。不过例如玩《三国志大战》这种游戏还是非常贵的。

地址：南京西路2-88号上海新世界城9楼
价格：最低1元充值 评价：★★★★★

海上杂拾

一个阳光慵懒的午后，我们在一个弄堂的路口慢慢等着游戏店老板。许久之后，一个高高胖胖的影子出现在灰色围墙的那一端，然后一点点地往这边移来。虽然这个胖老板走路慢是出了名的，但这100米的路他居然走了七八分钟。这七八分钟内，我的朋友不停在嘲笑胖老板左摇右摆的走路样子，但依然可以看得出他心里的焦急，乃至于当老板终于回到店里，拆开那台土星包装的时候，我的朋友反而不如刚才那么兴奋了。

狭长的弄堂，稍窄的店门，这已经成了我们同龄人少年时回忆碎片之一了。

自从国内出现电子游戏开始，起初并没有人把它作为一个正经的生意去做的。租一个柜台，或者由五金店兼营是最常见的形式。那是在我家附近的几个较为“著名”的游戏店，比如文庙、方浜路等都是在五金店里隔开两个柜台用以陈列游戏货物。在ps时代早期，大部分的店里甚至没有一本像样的游戏目录，很多都是像卖盗版软件一样，在纸箱里挑选，而仅仅是将新出的游戏放在前列罢了。以至于当我在浦东一家独立的游戏店看到满墙的海报，和目录册中从外刊复印下来的彩色游戏封面或广告，甚至有点崇拜的感觉。

穿行在弄堂石库门是我们那个年代孩子们寻觅游戏经常采取的方式，除了这些“游戏专柜”以外，更多见的是私人开的包机房。从FC时代就已经出现，到MD、SFC时代达到顶峰。后来回想起来是多多少少的觉得有些不可思议的，那时开包机房都是个人行为，在自己家里营业的。上海南市那一片，人口居住密度非常的高，而住宅楼很多又都是旧的木结构楼。弄堂和弄堂之间，住宅和住宅之间结构错综复杂，不是在这里生活的人有时候为了寻找一个门牌号都可能会迷路。而这些包机房，有的藏匿在一排旧楼的深处，要在厅堂楼梯里绕来绕去很久才能找到。他们显然是没有任何广告手段的，只是凭着“熟客”拉人，使得放学后十几平米的房间里总要塞满五六个孩子，而主人有时甚至躺在边上的床上睡觉或自顾吃饭。三角钱一局是比较统一的价格，然而随着“运营”会发现很多问题。家用机不像街机，本身游戏的长度就不会过于控制，所以一些练熟了的孩子玩坦克、“采蘑菇”（马里奥）之类可以玩很久。于是开始出现“人工投币”，即规定三角钱最多可以打几关，如果超出几关后，按照一角钱一关或几关的价码实行“续币”。另外对于游戏搭载的对战模式、双打、调三十条命如何收费都制定出了一套系统的价码。

然而，这样的价格体系虽然比较的灵活和“人性化”，也能使那些老板更敬业，但毕竟比较的麻烦，也太耗费主人的精力。于是随着十六位机以及RPG这类很难用关卡来限定收费标准的游戏兴起，市场的需要促进了包时制的出现。三元到四元的价格即便放在今天，和网吧收费相比，已经不算便宜了。但孩子们趋之若鹜，呼朋唤友，使这个租机市场出现了小小的繁荣。乍看起来，包时制相比以往的“人工投币制”来看，是不划算的。因为孩子们通常都是三四个人包一个小时，轮番上阵。然而因为有了对抗和比较，玩兴起了，一般很少能够停得下来，续时或者“同盟分离”的情况时有出现。包机房的规模也在进行着扩展。有一家借着自己有两层楼的优势，上下齐开，还用隔断打出了两个VIP包间。一些老客户经常在他们那里通宵，人不多的时候叫上一块吃饭，早上去买早饭顺便为他们带一根油条一包豆浆的温馨场面经常能够看到。以至于到了后面，赊账和“记总打折”的人性化营销也随之出现，完全可以作为当前很多服务行业的参考。

那时候包机房是这样的盛行，当我初中预备班开刀后，抱回父母许诺的一台FC的时候，下意识的将正面朝外抱着，这个不无炫耀意味的举动遭到了我父亲的呵斥，而街上的孩子看到我后随口而出的却是一句“可以包机吗”。

较为正规的专卖店大量出现是进入三十二位机以后。当时石门一路一家主营次世代的游戏店门面较为气派，至少有着五十六平米的店堂内将机种分区，货物陈列整齐醒目。店堂中央摆放着背投用以演示或者试玩，俨然有了专业级游戏店的规模。一些较成气候的游戏店也开始注重店堂服务，在店面里摆放了报刊架，供顾客阅览日刊或港刊，由此了解最新的游戏资讯，好促进他们及时的消费。

最近两代主机才开始接触家用机游戏的人是很难想象当时的玩家是要投入多少花费的。早在FC时代开始，正版卡带高昂的价格即便放在今天都有些让人难以接受，三四百甚至六七百一盘的卡带花费的可能是一个孩子一年甚至两年零花钱的总和。就算后来出现了卡带的租借业务，一开始十元一天的价格恐怕也不是今天的玩家愿意接受的了。

之所以有大量大规模的游戏店在三十二位机时代兴起，和光盘媒体巨大的利润分不开的。土星盗版出现之初，一张盘的价格超过一百，虽然后来很快下挫，但是在四十元的价位上停留了很久。当大作出现时，单价也会随之水涨船高。记得在“FF7”发售的时候，一般游戏好像已经降到了二十一张，但这四张盘的“FF7”依然花费了我170元的代价。

那时的孩子，并不是家家都买得起，或者家长让买游戏机的。相信很多同龄人都有过一个同样的回忆，那就是拨弄家里的电视天线，有时可以看到一些闪着雪花的游戏画面。这是附近家里正在玩游戏而部分信号被接收到了自己家中，有时候虽然自己也早有了机器，照样经常会乐此不疲的搜寻别人的游戏画面，或作为水平对比或作为纯粹的观战，也有的据此找到了附近的玩友，从此交往。于是，一种无法互动的游戏网络就借着这种原始的方式产生。

街机族和我们这些在弄堂里穿行的小孩很难产生交集，即便是附近的菜市场里出现了街机房，最多也只是作为家用机相对欠缺的对抗性游戏的补充，大部分时间还都是窝在家里或者互相串门。我在去北京之前，拉拢周围的七八个孩子，办了一次纯粹“民间”的比赛，一间狭小的屋子里比赛着谁才是“格斗之王”或者“刀魂高手”，这也成了我日后在北京组织VF比赛和团体的雏形。

如果不是我一个朋友带我去长了见识，轻易不出家门的我是完全想不到有专业的街机族的。在杨浦一条街上同时并存着五六家大型的街机厅，一些耳朵上打了四五个耳洞的少女整天坐在格斗之王的机台前，而身边一个塑料袋里塞满了代币。这样的情形让我瞠目结舌，而作为一个水准相当不低的“拳皇高手”，我的朋友告诉我，这些女孩都非常的厉害。我想中国的“KOF众”之所以有这样高的水准，以至于勇获斗剧冠军，正是和如此深的群众基础分不开的。

而对我来说，街机厅里的争雄磨砺并没有什么感同身受的感觉，在“魂之利刃”出现之前，我几乎是不碰格斗游戏的。只是喜欢看别人对战。世嘉和南梦宫进入中国，都将街机厅的营业场所放在了商城或者繁华地带，食品一店的世嘉至今还是很多人的美好回忆。那种整洁明亮的环境与电影院门票厅边上潮湿阴暗的机厅形成了鲜明的对比。南京路上的曼克顿广场十楼相信也有很多人记得。我在那里第一次看到完全3d的游戏，第一次被大型机台的阔气和音响效果所震撼，VF之所以如此地吸引我，相信是和在曼克顿广场初次看到多边形游戏人物时的瞠目结舌所分不开的。如果不是因为限制进口的法令，街机厅的发展也许能够超越现在遍布每个角落的游戏水货市场。城隍庙的地下曾经开过一个“电玩超市”，十元钱一小时的代价令你自由玩遍六七十台各种类型的街机，而印象中还有实体将这种街机超市作为品牌来运营。但也许投入的成本和维护费用过于巨大，最后还是没有发展起来。

不知道在网络已经深入每个家庭的现在，交笔友这样的事是否会被现代的少年所嘲笑。那个时候，玩友中间还有经常通过信件来交流感情和心得的。每天黄昏站在家门口，等着邮递员的自行车铃声由远至近的一路蜿蜒至面前停下，变成了那段时间里我一个完全不亚于新买入一个游戏的乐趣。

去北京那年，我几个常年一块玩游戏的邻居和一个笔友一块送我上火车，傍晚的阳光斜淌在他们的脸上，我手里握着那个女孩递给我的信封，里面有一张她的自画像“查姆查姆”（这是我们在通信时我给她起的外号，来自于侍魂里的人物）。而她极像查姆查姆的抿嘴一笑也成了我眼中第一次也是最后一次看到的，真实生活中她的唯一记得住的表情。□文/Silence



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS 2008年15期 VOL.232

CONTENTS

P.26

年度最酷的杀戮游戏
人类真正的最后一战

SPECIAL 特别策划

002 **上海游戏黄页**
让我们把视点回到国内，关注我们身边的游戏圈

042 **消失在废墟中的游戏公司**
纪念游戏历史上我们熟悉或不熟悉的已经不存在的公司们

066 **电子游戏中的中国功夫**
强身健体边玩边练

GAME GUIDE 攻略评析

048 死神 炙热之魂3
050 纳尼亚年代记2
090 战场的女武神
096 弧光之源2
102 任天堂全明星大乱斗X
106 大蛇无双 魔王再临

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼 ······ 014
疾风流言帖 ······ 022
中国电玩榜 ······ 024
电玩铁板烧 ······ 048
游戏铁板阵 ······ 052
闯关族的家 ······ 058
大墙画廊 ······ 064
绘卷 ······ 065
GAMEBAR ······ 072
豪游根 ······ 074
名越武艺帖 ······ 077
无双专栏 ······ 078
猎狐犬基地 ······ 079
机战专栏 ······ 080
龙哥热线 ······ 082
科普园地 ······ 084
新作发表 ······ 110

健康游戏忠告



抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、能熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛:www.magiczone.cn

封面主题「战争机器2」



Focus on Game News VOL.232

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



《合金装备 4》开发正式完成 KONAMI召开大型发表会



本刊讯 5月13日，KONAMI数字娱乐公司在东京TOHO CINEMAS六本木大厦召开了预定于今年6月12日全球发售的PS3谍报动作游戏《合金装备索利德4爱国者之铳（METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS，下文简称MGS4）》的完成发表记者招待会。

《MGS4》是全世界累计销量2200万套的著名谍报动作游戏《合金装备》系列的正统续作，也是该系列登陆PS3后的首部作品。这部作品的主题是“终结”，在剧情上将对《合金装备索利德》系列中的传奇英雄角色“斯内克”的故事进行收尾。在本次记者招待会的会场中，举办方将现场布置得如同电影大片首映一样，活动开始时也仿照电影放映的气氛上映了游戏的概念影像以及最新的宣传片。

为老玩家们打造的作品

进入新闻发布环节之后，KONAMI数字娱乐社长田中富美明首先登台，阐述了《MGS4》的市场意义和商业价值。田中社长将现在的业界环境称为“休闲游戏的全盛时代”，并声称“想在现在投入《MGS4》这样的大作对市场进行挑战。”

在田中社长之后，《合金装备》系列监督，著名游戏制作人小岛秀夫登台向来宾们进行了问候。小岛首先说起了《MGS4》开发时“无论怎样做也做不完”的辛劳：“本作是对PS3这个“怪物级平台”的挑战，对5.1ch高清画质的挑战，对系列最大容量的挑战，对系列最大制作团队的挑战，对首次全球同时发售的挑战，以及对系列完结篇最终作的挑战，是挑



战种种极限之后完成的作品。有一段时期中，我们甚至看不清目标，但最后，我们总算还是迎来了完成的时刻。”随后，小岛阐述了日本游戏开发正逐渐被欧美赶超的现状，并阐述了“游戏是一种不断吸收新技术的综合艺术，开发者应当敢于冒一定的风险来开拓未来”的想法。最后，小岛再次强调《MGS4》是一款为《合金装备》系列的老玩家们制作的游戏，但同时也强调，《MGS4》中包含着开发者们“游戏产业复兴”的意愿，希望更多玩家能够试着接触一下这款作品。

最后，SCE社长平井一夫也登台发言，对《MGS4》的完成水平给予了很高评价，并表明了SCE将全力支持KONAMI展开《MGS4》宣传及销售活动的意愿。

进一步披露的游戏信息

致词结束之后，记者招待会现场进入了由小岛监督亲自担任解说的游戏展示环节。小岛首先演示了游戏的第一章《液体太阳（Liquid Sun）》，同时对《MGS4》的章节构成进行了说明。在本作中每一章的开头，必定会出现本作中的新角色“莎妮”做煎蛋的镜头。锅中煎蛋的数量，蛋黄的形状以及煎蛋的火候会暗示出每章的内容及主题。例如《液体太阳》这一章，名为莎妮的少女一边哼歌并数着数字，一边在锅中打进两个鸡蛋，可其中一个在煎的时候蛋黄散掉了。小岛声称，只要玩家们通过每个章节后再重新回想一下各章开始时的镜头，就一定能明白其中的含义。

《液体太阳》一章的实机游戏演示是从中东某国的民兵与PMC（民间军事承包企业）的战斗开始的。整体上，这一章类似系统解说关卡，系列中熟悉的同伴角色“Otacon”将对通信器材、武器和道具的使用方法逐次进行说明。

在战斗中，斯内克只要攻击其中一方势力的成员，就可以和另一方势力协同作战。不过本次演示遵循的是“《MGS》的主题是秘密潜入”原则，斯内克不断利用“拟态装”进行隐蔽，在不被民兵及PMC双方发现的情况下前进。“拟态装”的表面纹路可以自由变更及储存，当前的隐蔽效果也会以百分比形式显示在屏幕上。

此时，小岛对游戏中的重要系统“压力计”进行了说明。当斯内克身处烈日暴晒的空场或者气味刺鼻的垃圾桶等恶劣环境中时，生命计和气力计下方就会出现压力计显示。如果放着不管，压力计会不断上升。压力值过高的话，斯内克的气力就会下降，降到一定程度后部分行动会受到限制。因此，随时注意缓解压力是本作游戏中的要点之一。

随后，小岛又对照实机演示，对威胁环、3D地图提示、Metal Gear Mk.II、索利德之眼等以前曾经公布过的系统进行了详细介绍。小岛还提到了菜单画面左上方的“莎妮监视器”。在剧情中，斯内克要担当莎妮的保护者，因此，即使斯内克进行单独行动，也会用一台监控器随时显示莎妮的情况。另外，本作中搭载了“回想”机能，当斯内克遇到了触发回忆的情节时，只要按下“回想”键，回忆中的画面就会显示在屏幕上。

沿着地图指引的路线前进一段时间后会遇到武器商人，斯内克可以在这里进行武器交易。由于本作中的武器种类丰富，玩家可以根据喜好选择不同的战斗方式，当购得趁手的武器时，玩家完全可以改“潜入”为“镇压”。小岛在现场演示了使用RPG-7单兵火箭击破PMC的坦克，以及使用附带远近调节瞄准具的XM25高爆榴弹击落PMC的直升机的技巧。小岛还解释道，如果战斗出色，民兵甚至会把斯内克当成英雄，遇到斯内克的民兵头顶上会出现心型标志。

联合宣传上的凌厉攻势

实机演示完成后，开发方在现场介绍了《MGS4》的各项联合宣传活动。在加入游戏的要素方面，本作和日本饮料品牌“Regain”、索尼手机厂商Sony Ericsson、英国著名摩托车厂商TRIUMPH都有所联动，玩家们可以在游戏中见到这些厂商的产品形象。此外，由于小岛监督本人和Ubisoft的《刺客信条》开发组意气相投，《MGS4》中还特意加入了《刺客信条》的要素，玩家们可以在游戏中的某处拿到《刺客信条》主人公阿尔泰的服装。此外，KONAMI还和日本服装品牌Uniqlo等厂商联合开发了《MGS4》的周边商品，并将陆续投放市场。

在记者招待会的最后，小岛监督发表了《MGS4》将召开世界巡演活动的计划。巡演的具体日程还没有确定，但小岛声称“《MGS4》是自己21年游戏开发生涯的集大成之作”，因此想将游戏中的理念进一步向世界玩家推广。此外，主办方还宣称，将在本作发售日当天“为大家带来新的惊奇”。

特报 韩国专讯 《无双Online》登陆韩国

本刊讯 5月8日，KOEI和韩国CJ Internet在韩国首都首尔的Westin朝鲜饭店召开了“MMO动作对战《真・三国无双Online》新闻发布会”，就《真・三国无双Online》在韩国运营的具体日程和运营细节进行了发表。

《真・三国无双Online》是KOEI开发的PC版MMO动作游戏，原名《真・三国无双BB》，在日本的运营开始于2006年11月，后于2007年11月更名成了现在的名称。根据此次发布会上发布的消息，这款游戏将于今年6月5日到6月8日进行第一次内测，通过CJ Internet提供的网络门户服务“Net Marble”展开。公测时期暂定为2008年下半年，正式运营开始的时期目前还没有公布。另外，《真・三国无双Online》此次登陆韩国后，将正式加载在日本本土没有装载的“公会”和“PvP”系统。这两个系统都是对战类系统，“公会”是势力对势力的系统，而“PvP”是个人对个人的系统。



→KOEI和CJ Internet的负责人在发布会上合影。

KOEI董事长兼社长松原健二参加了此次新闻发布会。今年是KOEI成立30周年，作为一家重视网络游戏开发与运营的公司，KOEI对此次《真・三国无双Online》登陆韩国市场表现出了足够的重视。松原社长表示，今后还将继续关注韩国游戏市场的动向。

事件 日本专讯 PS3体验活动召开

本刊讯 SCE于5月9日在日本东京新宿站西口广场举行了PS3现场试玩活动“体验！PLAYSTATION”，为PS3主机进行宣传。

“体验！PLAYSTATION”是一次以现场试玩PS3新近发售以及即将发售的新作为主题的现场试玩活动。试玩现场设置了高分辨率的全高清显示器，人们可以在最高水准的配置下体验PS3的游戏感觉。现场提供试玩的游戏包括预定发售的日版《龙珠Z爆发》《MotorStorm Complete》，以及已经发售的《吉他英雄3摇滚传奇》《魔界战记Disgaea》等。

本次活动的会场位于车站旁的商店街附近，经过附近的行人中，很多都是午休的公司职员、购物的家庭主妇、出门接受健康检查的老人等不常接触游戏的人群。其中很多人都对本次活动产生了兴趣，站在试玩台前驻足观望。有媒体分析到，在现场实际看到并体验游戏作品，和看电视、报刊上的广告会产生完全不同的宣传效果。现场试玩能够形成一种让不玩游戏的人接触游戏的“契机”，对潜在用户的拉动有着独特的作用。但该评论也指出，现场试玩持续一段时间才会有比较显著的宣传性，像此次这种只举办一天的活动很难达到理想的效果。SCE的相关负责人称，由于体验活动的会场是非常有名的展示区，预约非常难，本次挤进的时间只能举办一天。

据称，SCE将于今年6月6日在相同的会场举行第二次“体验！PLAYSTATION”活动。


←活动现场摆放的高清显示器非常引人注目。

特报 日本专讯 《大蛇无双》创佳绩 累计销量150万

本刊讯 KOEI公司于5月9日宣布，该公司在多种游戏平台上推出的战略动作游戏《大蛇无双》系列全球累计出货量突破150万。

《大蛇无双》是KOEI招牌战略动作游戏《无双》系列的集大成之作，其它《无双》中的角色在这款游戏中汇聚一堂，形成了全新的风格，《大蛇无双》最早的PS2版发售于2007年3月，后来相继登陆Xbox360、PSP、PC等多种游戏平台，在全世界很多国家及地区发售。KOEI的统计数据显示，至今年5月9日为止，初代《大蛇无双》各机种上的合计出货量为1108481套，PS2版续作《大蛇无双・魔王再临》出货量为391731套，合计超过了150万套。在初代《大蛇无双》的各地区出货量比例中，亚洲地区占81%，北美占12%，欧洲占7%，亚洲地区依然是最大的市场。



为纪念《大蛇无双》出货量突破纪录，KOEI于5月9日当天在官网上放出了5款《大蛇无双・魔王再临》的PC纪念壁纸供玩家们下载。

软件 日本专讯 SEGA网游进军中国 新作《三国征战》公布

本刊讯 SEGA于5月8日宣布，该公司已经和DNY BVI Limited、北京百游汇通网络有限公司签署了运营网络游戏的版权合同，准备在中国推出并运营独家的网络游戏作品。

据悉，SEGA预计在本经营项目推出的第一款游戏是其专门面向中国大陆地区开发的PC网络游戏《三国征战》。这是一款以“三国”为题材的游戏作品，登场的人物角色众多，并在开发中参考了SEGA著名街机卡片游戏《三国志大战》系列的技术。从目前公布的游戏画面来看，这款游戏中似乎也包含卡片类要素。这款游戏预计于今年6月上旬开始内测，之后逐渐实现商业化。目前，这款游戏目前没有在日本本土展开的计划。

据悉，SEGA此次签署的版权合同中除《三国征战》以外，还包括其它正在开发的游戏作品。SEGA宣称，将随着开发进行的状况逐渐公布相关信息。



5月8日

●SEGA与DNY BVI Limited、北京百游汇通网络有限公司签署了在中国运营网络游戏的版权合同，并公布了准备推出的第一款作品《三国征战》。《三国征战》是一款以“三国”为题材的PC网络游戏，开发中运用了街机卡片游戏《三国志大战》的技术。这款游戏预计于6月上旬开始内测。**（请见本刊详细报道）**



●KOEI和韩国CJ Internet在韩国首都首尔召开了“MMO动作对战《真・三国无双Online》新闻发布会”，就PC网络动作游戏《真・三国无双Online》登陆韩国的具体日程和运营细节进行了发表。这款游戏在韩国的首次内测将于6月上旬开始，公测时期为今年下半年。**（请见本刊详细报道）**

5月9日

●KOEI宣布，该公司于多平台上展开的战略动作游戏《大蛇无双》系列累计出货量突破了150万套。这个系列是KOEI《无双》系列的集大成之作，诞生于2007年3月。**（请见本刊详细报道）**

●SCE在日本东京新宿举办了PS3现场试玩活动“体验！PLAYSTATION”，试玩现场设置了PS3主机和对应高清画质的显示器，很多路过的行人都亲自拿起手柄，试玩了《龙珠Z爆发》《吉他英雄3摇滚传奇》等游戏。**（请见本刊详细报道）**

●SCE宣布，《GT赛车》系列的全世界累计出货量已经突破5000万套。《GT赛车》是诞生于1997年的3D竞速类游戏系列，以再现世界名厂的最新车型为主要特点。本系列登陆了PS、PS2、PS3等历代PS系家用主机，是当今赛车类家用机游戏的代表品牌之一。统计数据显示，在《GT赛车》的历代作品中，单款出货量最高的是《GT赛车3 A-spec》，全世界合计出货量1489万套。



●据海外媒体报道，原属任天堂下级公司Nintendo Software Technology的著名程序设计师柯林・利德从任天堂退职，并正式加盟微软公司。柯林・利德最早就职于一家英国游戏公司，在开发SFC版《星际火狐》时前往日本进入任天堂的开发组，后来又参加了N64版《1080度雪山滑板》以及NDS版《银河战士PRIME猎人》等名作的开发。据称，柯林・利德进入微软后，将加盟开发了《Forza Motorsport》的内部工作室Turn 10。

5月9日

●LEVEL-5宣布，将在NDS游戏《雷顿教授》系列的最新作《雷顿教授与最后的时间旅行》中起用日本著名演员小栗旬为角色进行配音。小栗旬是在电影、广播剧和舞台剧等多领域都有所建树的日本著名演员，此次演绎的“谜之青年”是游戏中的线索人物，对剧情展开起着关键性作用。

5月11日

●美国网络媒体宣称，今年春天在PS3和Xbox360上发售的极限运动类游戏《Skate》将以重新开发的形式移植到Wii和NDS上，其中的Wii版还将对应专用周边“Wii平衡板”，Wii版和NDS版《Skate It》预定于2008年年内发售，但具体的发售信息目前还没有确定。**（请见本刊详细报道）**



←游戏中的动作镜头运用非常精彩。

5月12日

●MMV公布了NDS游戏《创世法典》，这款以“预言”为主题的新感觉原创RPG将于今年秋天发售，价格目前还没有确定。**（请见本刊详细报道）**

●CAPCOM正式公布了PSP新作《Fate/Tiger斗技场Upper》的发售信息，这款3D冒险对战游戏将于今年8月28日发售，通常版的售价为5240日元。此外，CAPCOM还将于发售日当天推出这款游戏的豪华限定套装“MEGAMORI BOX”，其中附送特制塔罗牌、塔罗牌册、广播剧CD、特别DVD和设定资料集等赠品。这款限定套装的价格为9800日元。

●MMV宣布将与美国XSEEDS JKS进行业务合作，参与北美地区的游戏发行事业。MMV旗下的《牧场物语》等名作以前也推出过美版，但都是委托其他游戏发行商代为发行的。MMV的发行事业正式进驻北美后，其旗下的游戏将进一步海外化。**（请见本刊详细报道）**

●SEGA宣布，将于今年5月下旬推出街机卡片游戏新作《时尚魔女·拉芙and贝莉2008》，并同时推出新款游戏卡片。本作是SEGA面向年轻女孩开发的装扮类街机卡片游戏《时尚魔女》的最新作，除增加了NDS版中的新角色“黑魔女米夏”之外，还大幅扩充了服装及装饰品的卡片种类。**（请见本刊详细报道）**



软件 美国专讯 《Skate》登陆Wii和NDS

本刊讯 美国游戏网络媒体近日宣称，今年春天于PS3和Xbox360上发售的极限运动类游戏《Skate》将以重新开发的形式移植到Wii和NDS上，游戏名称为《Skate It》，其中的Wii版还将对应专用周边“Wii平衡板”。据称，Wii版和NDS版目前已经处于开发进程当中，官方将择日进行正式发表。

《Skate》是由美国游戏开发公司EA BLACK BOX和EA MONTREAL共同开发的滑板题材极限运动类游戏，其PS3版和Xbox360版已于今年3月中旬发售。本次移植版中的Wii版将继续由EA BLACK BOX和EA MONTREAL负责制作，而NDS版将由EA BLACK BOX的核心开发成员与英国开发公司Exient共同开发。本作的总制作人斯科特·布拉克伍德在接受采访时称，Wii和DS版的计划早在最初开发时就曾经被提出过，但并没有立即付诸实施。如今PS3和Xbox360版已经成功发售，开发组成员进行了一些实验，得到了全新的制作经验，这才正式开始了将这款作品移师任天堂主机的计划。



→极限运动名作将以全新的操作形式在Wii上登场。

目前公布的信息显示，Wii版《Skate It》除对应原有的手柄操作外，还对应任天堂在《Wii Fit》时推出的专用周边“Wii平衡板”。Wii版和NDS版《Skate It》预定于2008年年内发售。

软件 日本专讯 NDS新作《创世法典》

本刊讯 MMV近日公布了NDS新作《创世法典（AVALON CODE）》，这款原创角色扮演游戏预定于今年秋天发售，价格目前还没有确定。

《创世法典》是一款以幻想世界为舞台的游戏作品，玩家要不断书写、修改“预言书”并与怪物们进行战斗，最终拯救整个世界。本作的主人公可以选择性别，男主角名叫尤米尔，女主角名叫蒂亚，玩家可以从二人中任选一人进行游戏。本作的剧情以“预言”为主题。有一天，主人公获得了一本拥有绝对力量的“预言书”，并同时得知了世界正在逐渐走向灭亡的事实。于是，主人公和精灵们一同踏上了拯救世界的旅途。拯救世界的一切关键，就在主人公手中的“预言书”上。这本“预言书”上将留下何种信息，世界的命运将走向何方，一切都掌握在玩家的手中。

本作的战斗系统是实时战斗型，玩家在上屏中直接操作主人公进行战斗，下屏中则会显示出“预言书”的页面，玩家需要活用“预言书”的能力来控制战斗局势。例如，有些怪物拥有“无敌”的能力，直接攻击无法对其生效。在这种情况下，主人公要先设法将怪物的情报收录进“预言书”中，然后再对显示出的情报进行修改，将其“无敌”属性除去。这样一来，战斗中的敌人就会变成没有“无敌”能力的普通怪物，能够比较轻松地打倒了。因此，“预言书”的使用在本作中起着至关重要的作用。另外，主人公还可以通过和城镇中的人们对话来收集写入“预言书”中的情报。另外，本作中还含有恋爱要素，游戏中会出现主人公的恋人候补，当玩家成功引发了某些情节后，主人公就可以与其结成恋人关系。



软件 日本专讯 《时尚魔女》出新作 SEGA重整街机品牌

本刊讯 SEGA宣布，将于今年5月下旬推出街机卡片游戏新作《时尚魔女·拉芙and贝莉2008》，并同时推出新款游戏卡片。

《时尚魔女·拉芙and贝莉》是SEGA于2004年10月推出的街机集换式卡片游戏，对象群体以年轻女孩为主。玩家每次游戏时能够从筐体中获得一张“装扮魔法卡”，玩家可以通过街机扫描的方式使用这些卡片装扮女主角，并参加“时尚大赛”，在其中夺取名次。这款游戏登场之后，在低年龄层女孩当中引发了空前的游戏热潮。《时尚魔女》问世后已经陆续推出了多代，SEGA还于2006年11月推出了NDS上的移植版。



本次推出的《时尚魔女·拉芙and贝莉2008》是SEGA在调整其街机经营规模之后推出的最新作，除在可选主角中增加了NDS版中的新角色“黑魔女米夏”之外，还大幅扩充了服装及装饰品的卡片数量，并增加了“上装”“下装”和“饰品”三种新类型的卡片。

事件 美国专讯 MMV展开新合作 参入北美发行事业

本刊讯 MMV近日宣布，将通过其美国法人Marvelous Entertainment USA与AQ Interactive（AQI）旗下的美国公司XSEEDS JKS进行业务合作，参加北美地区的游戏发行事业。这一消息的发表意味着日本游戏大厂MMV今后将以自社名义在北美发行游戏作品。

MMV在2007年6月发表的中期经营计划书中表明了“扩大海外销售市场”的意图。在此次发表的合作付诸实施之后，Marvelous Entertainment USA将在北美自行发行游戏，并由XSEEDS JKS负责销售与宣传工作。实际展开计划方面，MMV预计于今年11月推出PSP游戏《瓦尔哈拉骑士2》的美版，作为实际参入北美发行市场的第一款作品，正式开始品牌推广的计划。



XSEEDS JKS是由AQI和社长岩崎顺联合出资成立的公司，主要业务是软件销售与市场调查，曾经参与过Wii版《一步神拳·革命》和PSP版《狂野历险XF》等游戏的发行工作。2007年5月，这家公司正式成为AQI的子公司。

特报 日本专讯 索尼公布年度业绩

本刊讯 索尼于5月14日发表了2007至2008年度全集团连结业绩。业绩数据显示，索尼集团在期间内的总销售额及营业收入为8兆8714亿日元，纯利润为3694亿日元，这两个数据都达到了历史最高值。

在此次业绩公布中，索尼游戏事业的业绩增长相当引人注目。PS2事业虽然随着市场局面迁移而减收，但PS3的销售额在这一年中大幅增长，PSP新机型销售状况也非常稳定，硬件整体呈现增收局面。软件方面由于PS3的市场扩大，也实现了全体增收。因此，游戏事业的销售实现了整体增长，销售额达到1兆2842亿日元，比前年度增长26.3%。销售数据方面，PS2主机为1373万台，比前年度下降98万台，PSP主机为1389万台，比前年度增长436万台，PS3为924万台，比前年度增长563万台。软件方面，PS2为15400万套，比前年度下降3950万套，PSP为5550万套，比前年度增长80万套，PS3为5790万套，比前年度增长4460万套。在游戏领域的经营利益上，由于PS3制造成本的改善、PS3软件销量的提升以及PSP新机型的顺利增长，财年上半期虽然出现了赤字，但下半期还是扭转成了黑字局面，通期营业额为1245亿日元，比前年同期下降1078亿日元。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

软件 欧洲专讯 Wii Ware登陆欧洲

本刊讯 任天堂欧洲公司5月14日宣布，将从今年5月20日开始在欧洲市场正式启动Wii网络下载服务“Wii Ware”。任天堂同时公布了这项服务在欧洲首批放出的软件列表。

“Wii Ware”是任天堂自社推出的一项Wii专用网络服务。利用这项服务，游戏开发商可以将完全对应Wii操作形式与网络通信功能的最新游戏作品以网络发售的形式进行流通，从大型厂商到小型厂商都可以利用这个销售平台，市场对应面广阔，价格设定也非常柔软，玩家既可以在上面购买游戏大作，也可以付费下载一些有趣的小游戏。此前，这项服务已经分别于今年3月25日和5月12日登陆日本和北美市场。

对于此次Wii Ware登陆欧洲一事，任天堂欧洲公司的市场管理兼宣传执行干事罗兰·菲西尔（Laurent Fischer）表示：“Wii Ware在游戏开发者中引发了热烈的反响，任天堂对此感到非常兴奋。我们期待着各种规模不同的开发者们将这次机会转变成全新的概念、游戏形式、游戏操作及游戏体验。同时，开启这扇创造者之门也意味着Wii用户们将看到更加丰富，更加有趣的游戏。”

任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》《最终幻想水晶编年史·小国王与约定之国》《Lost Winds》《Pirates: The Key of Dreams from Dutch》《Pop》《星际战士R》《Toki Tori》《TV Show King》八款。



↑以电视舞台秀为主题的欧版下载游戏《TV Show King》，具有欧美游戏特有的风格。

软件 日本专讯 《信长的野望DS2》发售日期正式确定

本刊讯 KOEI近日正式公布了NDS新作《信长的野望DS2》的发售信息，这款著名历史战略模拟游戏《信长的野望》系列的续篇将于今年7月31日发售，价格为5040日元。



《信长的野望DS2》是以PC版《信长的野望·武将风云录》的游戏系统为基础重新开发的NDS新作。同时，本作又追加了很多原创要素，包括能够展开更富战略性的合战的“战术”指令，以及进一步发掘《武将风云录》的文化与技术主题的“国家特征”等。在本作中，玩家要实行“开垦”及“商业”等指令积蓄国力，使用“兵”及“武器”等指令扩充军备。同时，还要为提升关乎内政效率的“文化”而召开茶会，为了使战斗更加有利而提升开发铁炮及铁甲船的“技术”，逐渐扩大领土。在“合战”方面，本作中准备了“野战”“海战”“笼城战”三种，玩家要使用各种部队及战术进行战斗，最终达成统一52国的目标。

事件 日本专讯 微软在日本举行Xbox360促销活动

本刊讯 微软近日宣布，将从6月5日开始在日本全国的游戏店中举行Xbox360主机的促销活动，在活动开始后购入指定商品的玩家将获得官方提供的赠品套装。

本次活动的指定购入商品为Xbox360主机及一款指定游戏软件，在活动开始后同时购入这两件商品的顾客可以免费获得一款“周边套装”，套装中的内容包括一个Xbox360手柄，一部Xbox360专用耳机及一座限定版周边架。参加促销活动的游戏软件都是将于6月发售的日版新作，共包括《龙珠Z爆发》《忍者外传2》《FIFA街头足球3》《吉他英雄3摇滚传奇》《机动战士高达·特洛伊行动》《战地·叛逆连队》六款。参加促销活动的主机则包括Xbox360、Xbox360 Elite、Xbox360 Arcade等各种版本的商品。

据悉，本次促销活动采取限量发售赠品的形式，作为赠送商品的“周边套装”总共只限量送出15000套，送完即止。



5月13日

●KOEI公布了NDS新作《信长的野望DS2》的发售信息，这款著名历史战略模拟游戏《信长的野望》系列的续篇将于今年7月31日发售，价格为5040日元。（请见本刊详细报道）

●KOEI公布了2007至2008年的年度连结业绩，期间中总销售额为291亿1200万日元，比前年同期提升19.5%，纯利润52亿5600万日元，比前年同期增长1.7%，呈现顺利增收的局面。据分析，KOEI的业绩增长主要源于主力游戏软件良好的销售局面，其中PS3和Xbox360版《真·三国无双5》创下了80万套以上的销量等，有效支持了KOEI的经营。



↑在PS3和Xbox360上推出的《真·三国无双5》成了KOEI财政年度中的畅销之作。

●SEGA SAMMY HOLDINGS公布了2007至2008年的年度连结业绩，期间中总销售额为4589亿7700万元，比前年同期提升13.1%，但纯利润上出现了524亿7700万日元的损失。如同先前公布新经营体制时透露的一样，SEGA的损失主要源自营业性娱乐设施的业绩不振。SEGA SAMMY HOLDINGS同时宣布，将聘任即将从电信服务公司NTT Docomo退任的夏野刚担任社内董事。

5月14日

●索尼发表了2007至2008年的年度连结业绩，全集团期间中纯利润为3694亿日元，达成了史上最高的成绩，其中游戏领域在硬软件两方面全都实现了增收。据分析，索尼游戏部门的增收主要源自PS3的状况改善和PSP事业的坚调发展。（请见本刊详细报道）

●任天堂欧洲公司宣布，将从5月20开始在欧洲正式开始实施Wii网络下载服务“Wii Ware”，首批放出的软件包括《马里奥医生&细菌扑灭》《最终幻想水晶编年史·小国王与约定之国》等。（请见本刊详细报道）

●微软宣布，将从6月5日开始在日本全国举行Xbox360主机的促销活动，凡在店头同时购买Xbox360主机及一款指定软件的玩家都会获得官方附赠的“周边套装”，其中包括手柄及耳机等。赠品限量发送，送完即止。（请见本刊详细报道）



●LEVEL-5在东京秋叶原召开新闻发布会，就其即将推出的NDS新作《闪电十一人》《雷顿教授与最后的时间旅行》的市场展开计划进行了介绍，并宣布了将在家用机上开发《闪电十一人》的全新作品《闪电十一人BREAK》的消息。不过，《闪电十一人BREAK》的机种及发售信息目前还没有公布。

游戏创意上的"战略反攻"

——Platina Games游戏制作人对谈

如同本期新闻中报道的一样，SEGA近日宣布与游戏开发公司Platina Games正式展开软件开发上的合作。Platina Games是一家聚集了众多日本古参游戏制作人的传奇公司，但前段时期一直未有大的举动。另一方面，SEGA由于经营上的问题，最近也成为业界各方关注的对象。因此，此次SEGA和Platina Games在英国伦敦和美国旧金山举行的发表会立刻受到了众多新闻媒体的关注。下面这篇文字是记者在旧金山与负责此次合作中新作开发的数位制作人的对谈，参加对谈的人除Platina Games的成员外，还包括协作开发方Nude Maker社长，参加《无限航路》开发的游戏制作人河野一二三，大家可以从中简单了解到此次合作的相关情况。



参加合作计划的制作人合影。前排是《MAD-WORLD》游戏导演西河繁范，后排左起依次是Nude Maker社长河野一二三、Platina Games社长三并达也、Platina Games开发负责人稻叶敦志和《Bayonetta》游戏导演神谷英树。

超越玩家期待的实力

——你们选择SEGA作为合作伙伴的理由是什么？

三并■作为游戏开发公司，我们必须选择一家负责销售的发行商作为合作伙伴，因此和数家公司进行了商谈。最后我们决定和SEGA共事，最主要的原因是较高的自由度。我们公司始终提倡的基本方针是"原创志向"，但现在的游戏业界整体上追求的是"续篇"，很多发行商追求的也是这个。可是，如果只想接着做续篇，大家就不会从原来的公司跑出来了。我们想做的还是原创作品。为了实现这个志向，我们觉得选择SEGA是最好的，因为他们对我们说"你们只要自由发挥就好"。

——对于Platina Games来说，"原创性"是不可偏离的吗？

三并■当然。以神谷为代表，我们聚集了很多对原创游戏拥有高级制作能力的人才，因此想沿着这个原则做下去。如同FC时代和阶级时代一样，大家都钟情于"崭新的题目"。现在的玩家们确实觉得"买续作会比较放心"，可如果大家都这样，业界就会走进死胡同了。

——你们挑战的全是崭新的作品，不怕担风险吗？

三并■过去我们也在内部做过发行的工作，但现在是个独立的开发工作室。也就是说，开发出高品质的游戏作品，是我们现在最重要的使命。而把它们传递给用户并进行销售，则是SEGA的工作。在这一点上，我们对SEGA抱有非常大的期待。

稻叶■乍看起来，我们的作品可能过于"前卫"，但实际上这是一种在保证游戏安心感之上的"前卫"。因此，并不会有难以接受或难以理解的情况发生。

——也就是说，是在重视游戏基础之上的崭新性。

三并■因为我们拥有一直在坚实开发游戏并做出了实绩的成员。

——关于你们选择全球市场作为展开方向……

三并■看到现在欧美市场相对较大的状况，我们觉得选择全球市场展开是理所当然的事。另外，我在以前的公司中也被告知"必须把眼光放在世界市场上"，因此做过这方面的训练。

——你觉得在全球市场上作战时最重要的武器是什么？

三并■是在全世界都通用的游戏开发者！

制作人们眼中的新作

——请简单介绍一下这次准备推出的新作吧。

神谷■《Bayonetta》是一款想让玩家们感到"真正的3D动作就是这个！"的作品。我觉得，它拥有超越所有现存3D动作游戏的力量。

河野■《无限航路（暂定）》是一款为战舰爱好者们准备的软件。《铁骑》的时候，我们就曾怀着喜爱机器人的感情进行开发，这一次，我们更是带着喜欢宇宙战舰喜欢得不得了的心情展开工作的。如果喜欢战舰，请一定要试试这款作品。本作是在"幼年期的结束"这样一个灵感中诞生的，但由于关系到故事的核心，再深的东西现在还要保密。（笑）不过，大家可以尽情期待。

宫崎■《MADWORLD》是一款面向Wii开发的作品，我们想把它做成一款"能让家庭成员一同享受的'残虐'游戏"。我们希望玩过这款游戏的玩家直到10年、20年之后还能回忆起它。

稻叶■这款游戏能否在日本发售现在还不明了，总之我们是先按照"最有趣"的原则进行制作的。在发售时，我们也会考虑到一点年龄分级的因素，但我们不会因为这个降低游戏的乐趣。

在欧美展开的自信心

——本次在伦敦和旧金山举行的活动感觉如何？

西河■《MADWORLD》在这些地方引起了非常大的反响，我们觉得这是个好现象。我们会为了在日本获得相同的反应而努力。今后我们也不会在游戏性上妥协，准备努力向前猛冲。

河野■《无限航路》是个非常深奥的世界，这次确实有人表示非常喜欢它，我感到非常高兴。发烧友真是在什么地方都有啊。（笑）比起《铁骑》来，这次的游戏更容易上手，也更有多次游戏的价值，大家可以反复体验其中的乐趣。我们做得非常用心，因此请大家期待。然后就是站在Nude Maker（专门承接游戏引擎制作的日本软件开发商，在本次计划中协助进行新作的开发）的立场上来说，在下一部作品中，我们想回归一下许久未碰的恐怖题材。

——这个新计划也是和Platina Games合作的吗？

河野■还没有定。不过，我自己非常喜欢Platina Games是毫无疑问的。（笑）

神谷■稻叶在发表会的讲话中也提到了，像这样对新作进行发表，能够告诉大家"我们正在坚实地进行游戏制作"，确实是一件令我们感到高兴的事。爱好者们真的为我们担了不少心。《Bayonetta》是一款以正统3D动作为追求的游戏，我想我不需要花太多语言来介绍它，因为这次展出的就是我们的实绩，我觉得已经把作品的优秀准确传达了出去。无论大家抱有多大的期待，我都有超越它的自信。请大家能怎样想象就怎样想象吧。尽情幻想也没有关系。

稻叶■由于是以世界市场展开作为前提，我们在伦敦和旧金山的本部召开了发表活动，现在想起来，这真是太好了。我在发表会致辞时也说了，这是一次令我心动不已的有趣经验。我希望今后能有更多这样的经验。游戏导演们在一丝不苟地做着游戏，而把它们传达给世界上的玩家则是我的工作，我想把所有精力都倾注在这上面。Platina Games能拿出什么样的游戏，大家等着看好了。

——在日本有没有发表会的预定呢？

三并■我们是日本的开发工作室，面向日本市场进行宣传是理所当然的。但因为这次合作以面向全球市场推广作为前提，我们首先想在日本以外的地区召开发表会。在这种意义上，这次的活动是非常成功的。虽然现在还不能明言，但在日本应该也会有发表的机会。这是我们作为开发工作室尽自己应尽职责的时刻，因此，我们大家的动力都非常充足。当然，失败是不能被允许的，来自周围的压力也比我们想象的大，我们是在一种很麻烦的状况中工作的。不过，我们拥有能产生好结果的自信，还请大家期待。



事件 日本专讯 SEGA新合作计划

本刊讯 SEGA于5月16日宣布，将和游戏开发公司Platina Games进行软件开发方面的业务合作，在各游戏平台上共同推出4款原创游戏新作。

Platina Games是由原属CAPCOM的三并达也担任董事长的日本游戏开发公司，旗下汇集了三上真司、神谷英树、稻叶敦志等众多著名制作人。SEGA和Platina Games宣称，此次合作“不会被现有的游戏模式所束缚，积极开发具有感动性和冲击力的原创作品”。本次发表的游戏包括Wii版《MADWORLD》、PS3与Xbox360版《Bayonetta》和NDS版《无限航路》，除此之外，还有一款三上真司参与开发的未公布作品。这些作品预计于2009年发售。



《MADWORLD》是由稻叶敦志担任监督的动作游戏，游戏中只使用了白、黑、赤三种颜色，并突出摇滚风格的表现形式。《Bayonetta》是由神谷英树负责开发的动作游戏，游戏的主角是一位拥有超越常识的身体能力的现代魔女“Bayonetta”。《无限航路》是由稻叶敦志和河野一二三联合开发的角色扮演游戏。玩家要操作宇宙战舰，在多种行星交织的壮阔宇宙舞台中展开科幻之旅。

事件 美国专讯 任天堂被判专利侵权

本刊讯 美国游戏媒体于5月中旬发布消息称，东德克萨斯联邦法院日前就美国Anascape公司起诉任天堂主机手柄侵权一案做出判决，陪审团判任天堂败诉，并要求任天堂美国公司向Anascape支付2100万美元的赔偿费用。

这起游戏业界的诉讼始于2006年8月。当时，Anascape向德克萨斯东部的联邦法院递交诉讼书，状告任天堂和微软公司发售的商品侵害了该公司于1999年至2005年间取得的12项专利技术，这些技术包括信号传感器、力反馈和震动芯片等，与游戏机手柄研制有很深的关系。Anascape在关于任天堂的指控中声称，任天堂推出的Wii古典型手柄、NGC手柄和无线手柄“Wave Bird”等都属于侵权产品。不过，Anascape虽然明确提出了涉嫌侵权商品的名称，却没有对外公布这些商品侵权的具体情况。

在当年的诉讼中，Anascape要求任天堂和微软立即停止销售侵权产品。Anascape同时宣称，如果这两家公司不停止“不正当得益”，会要求法院判决两家公司强制支付专利权使用费。不过，在诉讼正式开始之前，微软公司和Anascape进行交涉并达成了庭外和解，Anascape因此撤回了对微软的诉讼，从而使诉讼对象变成任天堂一家。

对于这场打了将近两年的官司的判决结果，诉讼双方各自做出了不同姿态。任天堂的发言人表示“会尽力寻找降低赔偿金额的渠道”，而Anascape的辩护律师则对媒体表示“无可奉告”。



软件 日本专讯 《口袋妖怪》出新作 白金版本正式公布

本刊讯 POKEMON于5月中旬正式发表了《口袋妖怪》系列的NDS版正统新作《口袋妖怪·白金》，这款游戏预定于今年秋天发售，价格目前还没有确定。

《口袋妖怪·白金》是于2006年发售的NDS版《口袋妖怪·钻石/珍珠》的改编加强版。目前，《口袋妖怪·钻石/珍珠》在全世界的累计销量已经超过1400万套，是全世界《口袋》迷们当前交流与游戏的主要作品。本次发表的《口袋妖怪·白金》将在《口袋妖怪·钻石/珍珠》的基础上继续追加各种新要素，以崭新的面貌出现在爱好者们面前。

如同《钻石/珍珠》版本各选一只神兽作为主题一样，本次的《白金》版本也选择了原游戏中的第三神兽“鬼龙神”作为主题。根据目前公布的情报，“鬼龙神”将在《白金》版本中以全新的“原始形态”登场，但这个新形态会发生什么能力上的改变现在还不得而知。



事件 日本专讯 数家美国游戏公司退出业界团体ESA

本刊讯 美国游戏媒体近日发布的消息称，美国游戏发行商Activision、Lucas Arts以及法国媒体产业集团Vivendi旗下的游戏部门Vivendi Games这三家游戏商从今年起将不再保留美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，简称ESA）的成员资格，从而正式从这个团体中退出。



ESA是美国最有影响力的游戏业界团体之一，在业界成员的交流沟通、业界环境的协调整合上起着不小的作用。由ESA每年在美国举办的E3展是世界上规模最大的游戏商业展会，每年都吸引着全世界游戏爱好者及业界人士的目光。ESA下属的成员既包括微软、EA、Take Two、Ubisoft、THQ、Crave、Atari和Disney等著名欧美游戏企业，也包括任天堂、SCE、SQUARE·ENIX、CAPCOM、KONAMI、NBGI及SEGA等著名日系企业。此次宣布离开的三家公司均未公开退出ESA的理由，但三家公司同时也表示，退出ESA并不会对参加E3展会造成影响。

5月15日

●POKEMON公布了《口袋妖怪》系列的NDS版正统新作《口袋妖怪·白金》，这款游戏预定于今年秋天发售，价格目前还没有确定。本作是《口袋妖怪·钻石/珍珠》的改编加强版，以原作中的第三神兽“鬼龙神”作为主题，在游戏中，“鬼龙神”将以全新的“原始形态”登场。**（请见本刊详细报道）**

●美国游戏媒体发布消息称，东德克萨斯联邦法院就美国Anascape公司起诉任天堂主机手柄侵权一案做出判决，陪审团判任天堂败诉，并要求任天堂美国公司向Anascape支付2100万美元的赔偿费用。这起业界诉讼始于2006年8月，Anascape指控任天堂推出的数种手柄类商品侵犯了该公司的专利权。**（请见本刊详细报道）**

●KONAMI公布了2007至2008年的年度连结业绩，期间中总销售额为2974亿200万日元，比前年同期提升6.1%，纯利润183亿4500万日元，比前年同期增长13.2%，业绩基本保持增长态势。据分析，KONAMI本期在欧洲市场的软件战略是顺利维持游戏部门经营状况的重要原因之一。

5月19日

●美国游戏媒体宣称，美国游戏发行商Activision、Lucas Arts以及法国媒体产业集团Vivendi旗下的游戏部门Vivendi Games这三家游戏商从今年起将不再保留美国娱乐软件协会（ESA）的成员资格，从而正式从这个团体中退出。ESA是E3展的主办方，在美国游戏业界具有很大影响力。**（请见本刊详细报道）**

5月20日

●EA宣布再次延后公开收购Take Two股票的期限，变更后的运作时限为今年6月16日的23点59分。到上次宣布的期限5月16日为止，EA总共收购到了621万261股Take Two的股票，只占Take Two股票总数的大约8%。EA宣称将重新研讨此次收购的可行性，并表示在新的收购期间内，每股25.74美元的收购价格不会改变。

5月21日

●CAPCOM公布了2007至2008年的年度连结业绩，期间中总销售额为830亿9700万日元，比前年同期提升11.5%，纯利润78亿700万日元，比前年同期增长33.4%，达到了历史上第二位的好成绩。据分析，COPCOM主力游戏品牌《生化危机》《怪物猎人》相关作品的销售佳绩是业绩提升的主要原因。



游戏开发的地域性格

——评日美游戏开发商的运作机制

今年四五月份，“畅销游戏软件”这个话题一直没有从业界之中离开。刚刚看过了PSP日版游戏《怪物猎人Portable 2nd G》超出预想的销售成绩，Xbox360和PS3又迎来了超重量级美版大作《横行霸道Ⅳ》。在“五·一”这个世界性的节日中，和新锐游戏大作共同度过假期的各国玩家不在少数。

《横行霸道》系列确实是欧美游戏成功发行的一个典型范例。在《横行霸道Ⅳ》发售之前，这个系列已经在全世界创下了6600万套的累积销量，以单一游戏系列的标准来衡量，这个成绩无疑已经达到“怪物级”的标准。此次发售的《横行霸道Ⅳ》虽然有着变更游戏平台的不稳定因素存在，但在4月29日发售当天，发货量还是达到了600万。在《横行霸道Ⅳ》本身创造热潮的同时，这款游戏的开发方Rockstar North及发行方Rockstar Games也成了人们议论的对象。由于前段时间EA扬言收购Rockstar Games上级公司Take Two的事件还没有走出人们的视线，游戏发行在商业运作层面上的种种问题近期依旧为游戏评论者们所热衷。

应该说，“开发商”与“发行商”的立场分化是个近年来才逐渐受到重视的课题，它代表着游戏软件在制作与经营上环节划分的明确化，也反映了游戏企业的崭新格局。

文化差别导致认知差别

几年以前，“开发商（Developer）”和“发行商（Publisher）”的区别在国内还不常被提起，当时的很多玩家对二者间的区别也并不十分明了。究其原因，与国内玩家较多接触日系游戏厂商有很大关系。

早期的日系游戏软件厂商大多兼开发商与发行商于一身，有些开发组虽然有独立的子公司编制，但为了形成品牌效应，在发行时也只打上级公司的旗号，贯彻“背后支持”的立场。因此，很多早期外包作品一直被玩家认为是负责发行的大厂自行开发的。随着游戏世代的进化，游戏全部自社开发已经不现实，开发与发行的分化成为大的商业趋势。但是，由于日本的游戏业界已经留下了“游戏软件是发行商主导的产物”的既成观念，“游戏开发方”的认知地位依然没能提升到应有的高度。换句话说，在日本的游戏开发中，“由谁出钱”比“由谁来做”更受人关注。日式游戏开发的惯常运作形式是，主要发行商们扮演“委托人”的角色，将任务委托给开发商，然后出钱从开发商手中买下完成的作品。这样一来，开发商就自然而然地聚集在了发行商周围，玩家们提起游戏开发商的时候，也一般首先会提到“某某发行商旗下的”。



而另一方面，欧美游戏业界中的“开发商”和“发行商”则从很早以前就确立了“合作伙伴”的关系。欧美厂商遵循的是最合理、最有效率的工作方式，这一点也体现了欧美和日本在文化上的根本差异。举例来说，KONAMI曾经在2000年取得了日本职业棒球机构的创作版权独占合同，这一消息在日本国内引起了很大非议，很多人认为这种做法“不可理解”。可与此相对，在欧美，EA一直保有NFL（美国职业橄榄球联盟）的独占合同，Take Two一直保有MLB（美国职业棒球联盟）的独占合同，但美国用户习以为常，认为这是普通的商业手法。

开发工作上的不同形态

日系游戏企业的历史形态，可以看成是由开发公司形成的集合体。不过，在具体开发工作上，日本业界又有着灵活多变的操作形式。有时候，一家企业会肩负起一款游戏从企划到开发的所有工作，但也有时候，企业只负责开发和统筹，而将各种具体任务分别外包出去。事实上，即使一间公司中各个环节的制作力量全部齐备，在面临某些项目时，依然会将部分工作外包。与此相对，负责承包的公司即使制作力量齐全，也有可能只接到一部分工作的委托。另外，暂时没有自社项目的制作人也经常被派到其它公司，参与大型项目的制作。虽然开发公司互为竞争对手，但由于这种“合作”的传统，日系游戏企业之间还是体现出了一种特殊的连带关系。在这种意义上，日本的同级开发商之间反倒更像“伙伴”。



而欧美游戏开发商的工作方式与此完全不同。欧美开发商遵循的是“一切在公司内部解决”的方式。将计划的一部分交由其它公司完成，或者从其它公司中借用开发人员，这种情况在欧美游戏业界中是不可能发生的。由于要一家公司承担所有工作，机材与管理费用势必会增加，这也成了欧美游戏开发成本居高不下的主要原因之一。不过，由于近年来欧美用户要求削减游戏开发成本的呼声较高，一些欧美厂商也开始使用外部合作的手法，例如在东欧地区成立专门工作室，或者在中国寻找外包代工。不过，这种“外部合作”充其量只是一种分割作业，外包的内容非常具体零碎，日系厂商那种外部人员能直接参与核心企划的形式在欧美厂商中依然不存在。

日系开发商的世界化转变

从整体上比较日系和欧美系厂商的工作方式就可以发现，日本厂商更擅长迅速集合优秀制作力量，在短期内开发出高质量的“大作”；而欧美厂商拥有相对固定的制作团队和清晰的商业运作机制，更擅长在保持一定水平的前提下大量生产系列化作品。日美两地游戏厂商的这种不同性格，就好比技术娴熟的传统工匠与现代化大流水线的差别。

不过，就如同传统工匠终究无法匹敌现代化生产一样，在当前全球游戏市场的整体环境下，欧美游戏厂商分工明确的运作形式更容易形成市场规模。日本开发商的做法虽然看起来比较“传统”，但究其原因，其实是游戏市场起步规模小，“作坊式”开发体制持续时间较长的一种后遗症。日系游戏开发商中零散的小公司居多，能量完全无法和不断进行吸收兼并的欧美游戏大厂相比，为了用较少的资金做出高质量的作品，开发者们必须“优势互补”，通过得意领域间的相互合作提高开发效率。

由于日本本土游戏市场规模狭小，如果不走出国门，从世界范围的经营中获得安定的收益，日系游戏厂商是永远无法从“小本开发”的螺旋中走出的。日本厂商最近几年非常重视海外市场的开拓，也是扩大市场规模的愿望的一种缩影。有日本媒体的评论认为，日系游戏开发商面前有两条路可走，第一是设法拓展用户群体，第二是发挥日版游戏“传统工艺”开发形式中所独有的魅力。该评论称，日系厂商与国际接轨应该首先从吸收人才做起。想让游戏业界活性化，不受思维定式束缚的年轻开发者是必需的血液。任天堂等日本游戏巨头近年来一直非常重视人才培养，从一个侧面证实了这种认识的普遍性。

伴随着近期欧美游戏厂商间合并改组的加剧，游戏开发[illegible]发行商的运作方式问题又成了各方议论的焦点。目前，我国在一定程度上进入了国际游戏市场的运作，对国际上游戏开发商运作形式的研究，对我们自己的游戏事业会起到有益的作用。

业界的声音
——寻求创作的基点

随着今年中期各机种上将要推出的新作纷纷公布，游戏创作上的新理念又成了近期各方讨论的焦点。随着“创意论”的抬头，“如何在现有的环境中搜寻新的创意突破口”就成了厂商们研究的中心课题。为此，近期的很多企业活动也都围绕这方面展开，体现在各种新作中的“创意结晶”也开始逐渐进入玩家们的视野之中。

重头作品问世将形成转机
厂商全力支援以确保无虞



“我到KONAMI去看小岛先生演示游戏的时候，不由自主地看了两个小时。我从《合金装备4》中感受到了能令人从游戏一开始就被完全吸引的互动娱乐性。为了让全世界的爱好者们都能享受到《合金装备4》这个全新的世界，我们会尽全力进行支援。”

——SCE董事长兼社长平井一夫出席了今年5月13日召开的PS3游戏《合金装备索利德4爱国者之铳》完成发表记者招待会。在进行发言时，平井对《合金装备4》的内容作出了上述评价。

《合金装备索利德4爱国者之铳》是由小岛Production开发，KONAMI发行的PS3动作谍报游戏，也是《合金装备》系列的正统续作，将于今年6月12日在全球同时发行。本作登陆了全新的游戏平台，在剧情上又是《合金装备索利德》系列的完结篇，因此受到了全世界《合金装备》迷的集中关注。



PS3主机从2006年年底推出后，在新世代主机竞争中长期处于劣势，这与软件链的薄弱有很大关系。PS3软件开发环境的整顿迟缓，开发工作进展很不顺利，长时间没有扛鼎之作问世，这直接导致了PS3市场份额拓展的艰难。在这种意义上，即将推出的大作《合金装备4》无疑是PS3的一根顶梁柱。正因为如此，SCE对此表现出了足够的重视。平井一夫在此次记者招待会上的发言，也代表了SCE高层对这款游戏寄予的厚望。PS3目前在全球的销售状况还算平稳，但起步落后形成的差距终究很难弥补。原创大作《合金装备4》的问世能对PS3造成怎样的影响，现在还处于观望阶段。

游戏创作依靠经验的积淀
改变作品需要破立的精神



“任何一款作品的认知上都会出现‘原理主义者’，但不否定过去的东西就无法产生新的东西，也无法得到大家的认同。将改变控制在让‘原理主义者’们能够忍受的水平也很重要，但是否能让第一次见到的人觉得有趣同样关键……对于世间认为有趣的东西，即使不能理解，也应该做到知晓。应该刻意看一些收视率高的电视或参加一些大规模的活动。”

——日本立命馆大学面向该校影像学部新生举办了“游戏指导者研修班”，邀请一线游戏制作人就游戏业界与游戏文化等内容进行授课。在5月7日的讲座上，著名老牌游戏制作人远藤雅伸在关于名作改编的授课内容中做出了上面的阐述。

远藤雅伸是日本游戏业黎明期的著名制作人，开发了《铁板阵》《龙之塔》等赫赫有名的早期街机游戏，目前任手机游戏公司Mobile&Game Studio（MGS）董事长。本次在立命馆大学的讲座由远藤和GONZO的动画制作人桥本太知共同授课，桥本太知在《龙之塔》改编的动画新作《龙之塔 the Aegis of URUK》中担任导演。二人对早期游戏的开发，以及近年来的作品改编进行了系统阐述。远藤认为，对名作进行改编时，既要照顾到原作的受众，也要给全新受众留下优良印象。因此，在一定程度上打破原作思维定势的束缚是必要的。作为游戏的制作者，应当抱着“贪心”的态度去尽量汲取古典与流行两方面的知识，从尽量多的前人作品中吸收经验。从这一点上来讲，游戏创作和其它领域的创作有着相通之处。



游戏开发要抱持文化之心
从受众角度出发感受内涵



“孩子们拥有敏锐的观察目光，并且会严格地作出反应。喜欢的东西，他们会表示出强烈的兴趣，讨厌的东西，他们立刻就会失去兴趣。在开发这款作品时，制作组成员们是共同抱着‘要让孩子们发出欢呼’的势头来制作的……我个人认为，‘最高的作品’应该具有能改变受众人生的力量。我想让《闪电十一人》成为一款这样的作品。”

——5月14日，游戏开发公司LEVEL-5在日本东京召开了新闻发布活动“《闪电十一人》多媒体计划发表会”，公布了将在游戏、漫画、TV动画和卡片游戏等多个领域展开《闪电十一人》品牌推广的计划。LEVEL-5社长日野晃博进行讲话时，就NDS版《闪电十一人》的开发方针发表了自己的看法。

《闪电十一人》是LEVEL-5开发的NDS收集育成类角色扮演游戏，将于今年8月22日发售。这款以少年足球为主题的游戏采用全新的系统和表现形式，是LEVEL-5继《雷顿教授》之后重推的又一款原创新作。LEVEL-5是成立于1998年的游戏软件开发公司，曾经参加过很多著名游戏的开发，以重视制作人的独特创意为特点。在本次面向少年群体开发的新作《闪电十一人》中，开发组特别强调了“从少年的感性出发”的开发理念，这次的多媒体运作发表，更体现了LEVEL-5将游戏作为一种文化形式进行推广的意识。

在当今的业界中，如何体现游戏的文化性是很多厂商都在摸索的事情。动漫等渠道的多媒体展开固然是常套手段，但更根本的东西还在于对游戏内涵的挖掘。在这种意义上，LEVEL-5在新作开发中表现出的姿态是值得借鉴的。以文化为起点开发的游戏作品，无疑可以为业界带来清新的空气。

在创作渴求之中坚持不懈
长年的灵感才能化作现实



“我以前曾经做过商务软件的项目经理，但其实我的头脑中一直都考虑着游戏设计的事，最后还是决定当游戏设计师。于是，我作为测试员进入了一间游戏开发工作室。可是，我又不想干等着别人给我机会，于是就一边以打工的身份在游戏公司中工作，一边学习编程——为了尽早在电脑上实现自己的创意。”



——近日，因在PC游戏交流平台“Steam”上发表了名作《Audiosurf》而在欧美成名的独立游戏制作人迪兰·菲特勒接受了媒体记者的采访。谈及自己走进游戏开发领域的过程时，这位人称“当代开发天才”的游戏开发者做出了上面的回忆。

近年来，随着开发工具的公开化，游戏开发逐渐成为一种社会化的现象，越来越多的游戏爱好者开始希望尝试一下创作的乐趣。“Steam”是Valve Software在PC上推出的一款综合游戏交流平台，具有作品分享、版权管理和网络游戏辅助等多种功能。很多游戏厂商和个人工作室都在这款平台上推出过游戏作品。迪兰·菲特勒的《Audiosurf》是一款“音乐冲浪”类游戏，综合了音乐、解谜与竞速等多种要素，具有特殊的乐趣，因此很快走红，成为平台上最受欢迎的游戏作品之一。

当前全球的游戏开发趋向大型化、集团化，开发团队膨大和开发费用高腾成为越来越深刻的问题。在这种环境中，仅凭一个人开发出《Audiosurf》的迪兰·菲特勒确实显得有些特殊。迪兰·菲特勒的开发经验证明了“优秀游戏来自闪光创意”的新理念，这种源自对游戏开发的执着精神的灵感值得各家游戏厂商借鉴。

疾风流言帖

VOL.13

5月12日震惊世界的汶川地震让无数人失去了生命，在大自然的天灾面前人类的力量显得是如此渺小，除了尽自己一点微薄之力和为逝者默哀外，作为玩家的我们是否也能更加珍惜拥有的快乐时光，而不要等到失去了才知道宝贵。面对如此灾难我们感叹造化弄人，并且在此对前线抗震救灾的战士们致以最高的敬意，愿逝者安息，生者平安。

近期关于游戏大作方面的消息非常多，在这个游戏淡季当中厂商们似乎都在铆着一股劲头蓄势待发。2008年眼看就过去了一半，在下半年似乎可以预见到会有更多让人或振奋或吃惊的信息传到我们的耳朵中。僵持阶段的主机大战是否会产生戏剧性的转折点？传闻已久的新机型新手柄是否会成为现实？就让时间证明一切吧。 □责编/龙马

《光神话》新作将登陆Wii

曾经为PS3制作了《龙穴》等大作的工作室Factor5在年初已经重新回归了任天堂阵营，并表示正在为Wii为Wii开发一款华丽新作。据称：20年前在FC主机上红极一时的《光神话 パルテナの镜》新作将于E3游戏展期间公开。

《光神话》这款游戏的发售已经过去了20余年，在前段时间的《任天堂明星大乱斗X》中作为角色之一参战以来，玩家们对这部作品续篇的呼声就不绝于耳，传闻中的这款《光神话 パルテナの镜》于早先国外网站的消息中就透露了一些与之相关的信息，这次Factor5将会为期待已久的玩家们带来怎样的全新感觉，还要等到E3时见分晓。



编者按：今年2月发售的Wii热门大作《任天堂明星大乱都X》中那个手持弓箭飞翔于云端的少年给人留下了深刻印象，游戏初期就作为主角之一登场的待遇和全新制作的3D形象让人不得不产生联想，相信这款新作的真面貌很快就会浮出水面。

可信度 60

《永恒的阿卡迪亚》新作将登陆次世代

早先有消息称，以前DC平台的RPG名作《永恒的阿卡迪亚》续作正在进行制作中，但不少人认为是传闻，一段时间后便没有了消息。08年5月7日，SEGA某blog上突然放出一篇文章称，《永恒的阿卡迪亚2》将于08年低公布，平台为PS3/Wii，但事后作者又暧昧地否定了事实，并修改为“自认为”是PS3/Wii平台。5月9日，Talk Playstation.com 的blog上也公布了《永恒的阿卡迪亚2》的制作，但平台为未定，只说会在TGS08上公布最新的消息。

编者按：消息过于漂浮不定，来源也都出自非官方，难以让人信服。而《永恒的阿卡迪亚》是当初DC平台首屈一指的RPG大作，曾经被SEGA寄予了厚望，如此一款名作的续篇想必期待的玩家为数不少，一有风吹草动都不会逃过精明者们的眼睛的。

可信度 20

PS3将于08年开始创造奇迹

索尼的PS3主机在首发的第一年内，无论是硬件销量还是软件阵容都不能令人满意，和领先于竞争中的Wii相比甚至可以说是形势惨淡，今年初发售的几款被寄予厚望的大作《如龙见参》，《战场女武神》等虽然在玩家和媒体中的口碑都很不错，但在销量上却很难令人满意，叫好不叫座的尴尬场面并没有给PS3带来甜头。近日SCE社长平井一夫在英国伦敦召开的游戏开放日上接受记者采访时表示，PS3首发的第一年并不能算成功，没有能给消费者留下深刻的印象。但索尼有信心扭转这种不利局面，之前的努力会在后面的日子里得到成效，2008年则将标志着全新传奇的开始。

平井一夫表示，PS3发售的第一年可以说是一段艰难的岁月，SCE遇到了一些起始阶段的障碍，而竞争对手们却趁此占领了大片市场，微软充分利用了PS3首发时的产能不足和游戏短缺，借助有影响力的第一方游戏迅速抢占了市场，至少在美国和英国，X360一直掌握着竞争的主动权。SONY对这些非常关心，并且有信心扭转这种局面。2007年圣诞假期期间PS3的表现就非常出色，而2008年将成为一个“奇迹的新开始”。令人感到欣慰的是，今年开始PS3游戏阵容比去年有了很大进步，未来将会有更多独占的大作奉献给玩家们。而对于ps3的前景，平井一夫再次强调了他坚持的十年生命周期论，对此sony充满信心。

编者按：PS3在今年上半年的情况比去年稍有好转，但距离领头羊Wii差距还是非常大，上半年的两款大作对PS3的销量提升相当有限。以现在的情况来看，压轴大戏《最终幻想13》最快也要明年才能问世，一个多月后的《MGS4》也许是个转折点，唯一能寄希望的，就是那些还在观望的厂商能以此为契机在PS3上有所动作了。

可信度 40

XboxLive将再次大幅更新内容

来自国外网站的传闻，据说微软将在最新的春季更新中为XboxLive增加更多的实用功能。其中详细包括了很多诸如年龄限制操作，多人视频聊天；更多关于个人资讯的栏位；更方便的导航设置；新的付款方式与更为便捷的卖场管理方式；在朋友之间增加字符数限制短信；选项移动一些较小的项目在下载页面中出现；可以选择显示玩家卡上的图片或是MSN上的图片；支持耳机在Xbox Live或在Windows Live Messenger上使用；新的按钮设置，卖场可选面板贴图，可以使用存储设备的记忆体来复制等等内容，内含丰富多彩的各大类内容，可以说是应有尽有，如果真能实现，XboxLive将比以往更具实用性与魅力。



编者按：虽然传闻中更新的内容非常诱人，但像往常一样微软官方矢口否认了这类传言。虽说如此，但可以确认的是微软必定会在今年之内提供一次季度更新，来让XboxLive具备更完善的功能，提高X360主机在市场上的竞争力，并且，作为X360生命线的XboxLive需要这次更新来保持旺盛的生命力。

可信度 30

《生化危机5》再添谜团

近日CAPCOM再次公布了关于《生化危机5》的宣传杂志图，其中隐约透露了本作中将会有全新的人物扮演游戏中的重要角色，一名身穿红衣的女子和一名与主人公克里斯同行的女性格外抢眼。从中判断那名同行者似乎是可以由玩家来操控的，是搭档的副角色？还是另一名全新的主角？目前还无法得知。另外图中还出现了克莱尔和浣熊镇中救出的女孩莎瑞的身影，她们也会出现在本作中吗？会扮演什么样的角色？这些未知的谜团也许都将在5月31日的预告视频中得到进一步确认。

编者按：《生化危机5》无疑是次世代主机最受关注的超大作之一，自打第一次公布起官方就一直在不停地卖关子，以系列的传统来看，克里斯作为主角的本作中其妹应该也会顺理成章地登场。

可信度 50

双65纳米核心X360即将推出

近日有人在《西雅图邮报》的某个blog上透露到，微软内部已经确定，今年8月22号之前将完成“Jasper”主板的开发工作，该主板将应用发热量更小的65纳米制程GPU及原用于Falcon主板的65纳米CPU，预计首批成品将于今年九月出货。伴随芯片制造工艺改良的可能还有主机配置和零售价格，但目前尚未收到确切消息。

最近还有玩家报告说他的Xenon主板送修归来后已被换为Opus主板——其实就是将90纳米GPU+65纳米CPU的Falcon主板塞进第一代Xenon主机中。微软也许不愿声张制程转换一事。如果不拆机的话，届时只有从生产批号及电源适配器铭牌上辨明主机真实的身份。

自从X360推出以来到目前为止，关于微软推出新型号主机的传言仍然持续不断，而微软对此的态度依然是“不发表任何评论”。

编者按：X360新型号主机的传闻传了一次又一次，这也算了“精英版”给玩家留下的深刻印象。要说新技术能推动硬件朝着更好的方向前进，这也只是在PC领域比较实用，毕竟可以自行更换部件，游戏主机这种相对稳定性产品更换太快只会让人吃不消。

可信度 20

《波斯王子4》传出最新名称

国外一家网站最近得到了关于《波斯王子4》的最新游戏消息，据称新作已经被定名为《Prince of Persia:Heir Apparent》，副标题中的“Heir Apparent”直译即为“有确实继承权的人”。新作据称将彻底打破前三部曲的步调，在风格上将与以往大相径庭，这不仅仅是指王子的样貌会大幅改变，而且游戏的玩法方面也会有相当程度的革新。在新作中，波斯王子不小心做错了事情，导致了严重的后果，他要想尽一切办法弥补过错，新作的游戏世界将更加自由，玩家的探索空间更广阔，而且在游戏过程中伴随王子的主要武器不再是小刀和大刀，而是一副神秘的多功能金属手套。

育碧公司已经确认，《波斯王子4》将在10月到12月之间正式发布，对应平台包括PC、PS3、X360、Wii、DS等多个版本。育碧会在本月底的UbiDays中展示更多新作相关的情报。

编者按：《波斯王子》系列在玩家当中拥有非常好的口碑，系列前几作都获得了不错的成绩，但是副标题还是游戏具体内容，都会让期待度更加提升。

可信度 50

女性玩家比例即将与男性持平

游戏这个领域似乎从兴起到现在一直是男性的天堂，与男性玩家相比，女性玩家的成长史非常短，而且目前市面上销售的绝大部分游戏，无论是电视游戏还是PC游戏，也都主要以男性玩家为目标消费人群。而根据最近国外媒体的调查，女性玩家的数量正在不断增多，美国和澳大利亚女性玩家群体的增长速度尤为显著。根据澳大利亚《悉尼早先驱报》的报道，研究数据显示目前澳大利亚41%以上的玩家为女性，在美国这个比例能够达到38%。如果这一趋势继续不断发展，到2014年时游戏玩家的性别比将达到1：1。根据统计数据来看，近年来急剧增长的女性玩家群体，主要来自于各种音乐游戏、歌唱游戏、Wii体感健身游戏及其他不含暴力内容或动作性较弱游戏类型的用户群。其中比较典型的有《虚拟人生》系列，据EA称该系列游戏玩家中有6成以上为女性。

编者按：女性玩家数量的增长无疑将会对整个游戏产业造成相应的影响，女性玩家的不断成长和对应这部分群体游戏作品的逐渐成熟，也会对产业发展趋势起到不可忽视的作用。看看地铁公交内那些捧着psp玩的不亦乐乎的mm们，让人不禁觉得以后是否会有一天女玩家会取代男玩家成为业界的主流……

可信度 50

《横行霸道5》计划开发中

《横行霸道4》刚刚上市就形成了空前的热卖，无论是PS3版还是X360版都获得了相当可观的销售佳绩。而正在玩家们还沉浸在这款新作带来的欢乐中时，有关系列下一作的消息似乎已经迫不及待地浮上水面。近日从未知名的渠道传来消息，《GTA》系列的制作公司Taek Two已经在着手计划和开发系列的下一作，作品有可能在2年半之后完成，也就是说2010年的秋季我们大概可以看到《GTA5》的面貌。

编者按：《gta》这棵摇钱树推出续作是肯定的事。不过眼下四代刚刚发售，开发人员还没有来得及从中总结利益得失。况且对于Taek Two来说，目前最急需解决的问题是应付EA的收购计划。

可信度 15

《迷雾》的画面水准完全不合格？

PS3上未发售的FPS大作《迷雾》最近受到了越来越多的关注，前不久育碧官方在Playstation Blog上公开表示，《迷雾》的最终分辨率可以达到720p的高分辨率，但本作的创意总监Derek Littlewood近日对媒体承认，这款游戏的原始分辨率仅为1024x576，也就是576p。尽管借助PS3的优化机能，游戏的实际输出画面依然可以达到720p，但原始分辨率却并未达到应有的高清水平。

对此，Derek表示他们看重的是游戏运行时的帧率平滑与否，而不是单纯的分辨率高低，“我个人认为分辨率并不是最重要的指标，《使命召唤4》是如此，《光环》也是一样，大家都知道这些游戏不是真正的全高清（1080p）。但我会说，我不在乎这些，只要游戏能看起来漂亮且能在稳定的帧率下运行，对我们来说才是最重要的。”

当被问及最终分辨率是否是在开发的最后阶段才决定的问题时，Derek回答说：“当你开发一个引擎之前自然是有着确定的目标，但最后整个游戏一点点逐渐被完成时，你就得评估究竟能在怎样的分辨率下运行，而这就是我们做到的最终成果。”

编者按：720p与576p之间的差距是完全不能忽视的，那简直就可以说是非常明显的区别，对此开发人员比谁都清楚。

可信度 60

NDS《传说》新作秘密开发中？

NBGI公司于5月15日公开了近期的财报，在08年预定发售的游戏新作的销量列表中，我们看到了很多尚未公开的新游戏名称。在其中值得一提的游戏中除了《超级机器人大战Z》和《太鼓达人》等已公开的作品外，还看到了一款尚未有任何消息公开过的《传说》系列新作出现在NDS游戏名单中，标题同样是未定，而且在后面对于这款游戏的预定销量NBGI很自信地给出了40万的目标。

《传说》系列已经在NDS主机上推出过两作，虽然第一作《暴风传说》表现不尽如人意，但去年发售的第二作《纯真传说》总算得到了玩家们的认同，以该作为基础的NDS式《传说》模式初步成功。相信这款未定名的新作在下半年很快就会由官方放出正式消息。

编者按：现今流行的两大掌机上《传说》系列走的是完全不同的两条路线，虽然画面音效等并不如PSP，但具有创意的游戏系统与风格清新的完全新作传统相信NGBI会沿着这条道路继续走下去。

可信度 70

最期待TOP20

微软透露，根据零售商得到的信息，美国360版GTA4和PS3版销量比率为2：1，这个比率和之前GTA4预订情况一致。索尼对此表示质疑，认为2：1比率和索尼从零售商得到的数据不一致，但是索尼拒绝透露他们得到的销售比率。在英国，GTA4首日销量比率为360占55%，PS3占45%。目前这两大主机在美国和欧洲两大市场的硬件普及率已经相差不多，仅从以上数据来看，似乎是美国的360玩家更加热衷于GTA系列，无论如何，GTA4的发售，对两大主机的销量将起到极大的促进作用。

2008年第15期（统计时间2008年5月8日—2008年5月21日）本期截至统计日期共收到有效选票663张

1 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■8800日元

本作中玩家可以使用的武器数量将比系列前几作要丰富许多，据悉，武器总数将达到70种，而且还能将其进行组合。



393票

2 街头霸王4



384票

■AC ■格斗游戏 ■CAPCOM ■2008年7月 ■价格未定

作为街霸系列的元老级人物，VEGA在玩家心目中的地位非常之高，高攻特别是无需蓄力即可发动蓄力技的设定相当无耻。

3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

目前已经可以确认的是，预告片中出现的身高超过2米的高大金发男子和本期杂志中初次亮相的梳着双马尾的神秘少女，都是被选中的露西。



361票

4 逆转检事



347票

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■发售日未定 ■价格未定

为了让案件水落石出，御剑怜侍必须与刑警系锯圭介一同前往案发现场进行调查，收集各种证物，特别是现场所遗留的蛛丝马迹。

5 忍者外传2

■XBOX360 ■TECMO ■动作游戏 ■2008.6.3 ■59.99美元

除了单人游戏的内容外，将获得的Karma点数上传到Xbox LIVE排行榜中，还能加入全新的Master Ninja Tournament竞赛。



337票

6 生化危机5



332票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2009年3月 ■价格未定

竹内润表示："我们希望在游戏中展示病毒的真正起源。所以在考虑故事背景的时候，我们萌生了把地点设定为人类起源地的想法"。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
8	XBOX360	古墓丽影·地下世界	EIDOS	2008年预定
9	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
10	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008.8
11	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE·ENIX	2008.7.17
12	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
13	PSP	最终幻想·纷争	SQUARE·ENIX	2008年预定
14	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE·ENIX	发售日未定
15	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
16	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29
17	Wii	零·月蚀的假面	TECMO	2008年预定
18	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE·ENIX	2008年预定
19	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
20	PS3	星海传说4	SQUARE·ENIX	发售日未定

CHECK! PS2上最后的机战?

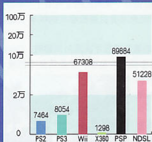
本期上榜的两款游戏分别是PS2上的《超级机器人大战Z》与Wii上的《零·月蚀的假面》。关于机战Z，游戏中的机器人与驾驶图像将全面重新制作。游戏的时空背景则是设定在类似《超级机器人大战α外传》的未来世界。预定采用类似《第2次超级机器人大战α》、《第3次超级机器人大战α》小队系统的游戏系统，不过会比小队系统更容易进行组队。这次新加入了不少全新的机器人动画作品，或许本作会成为PS2上最后一款机战游戏了。不过眼镜厂商似乎总能给我们带来惊喜，去年OGS合集的时候原本就以为可能会是PS2上最后的机战，没想到之后又给机战迷们带来了两次惊喜。



CHECK! 美日游戏主机销量统计

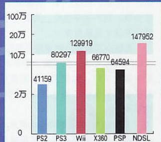
这期日本游戏市场方面，各大主机的硬件销量的状况与上期基本相似，PS2与PS3两大主机的单周销量仍然没能突破一万。倒是Wii的销量，与上期相比有了不小的提升。掌机方面，尽管NDS销量有所抬头，但是PSP仍旧占据较明显的优势，不得不佩服《怪物猎人》的无比威力。美国游戏市场方面，PS2销量有少许提升，Wii的销量也有一定提升，不过实际上这是因为上一周（4.27—5.3）刚发售的美版《马里奥赛车》非常火爆，直接导致Wii上周的销量达到了将近40万台，这周13万余台的销量实际上是上周的回落。而XBOX360与PS3的销量，随着上周GTA4的发售，有一定幅度的上涨，不过硬件的销量提升幅度并没有之前预期那么高，不像《马里奥赛车》能让Wii的周销量上涨几乎400%。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.5.5—2008.5.11

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.5.4—2008.5.10

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	384
02	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	379
03	PS2	实况世界足球・胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	367
04	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	362
05	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENIX	角色扮演	2007.9.13	346
06	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	331
07	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	316
08	PSP	战神・奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	305
09	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	293
10	PS2	最终幻想12	SQUARE・ENIX	角色扮演	2006.3.16	287
11	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	265
12	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	243
13	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	241
14	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	211
15	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2008.3.20	205

CHECK! 本期无新作上榜

这期流行榜没有新作登场，看来GTA的势头太猛，一段时间内没有其他新作推出。其实看一下流行榜的前几名作品，不论是《大蛇无双 魔王再临》、MHP2G、还是GTA4，都是在各自平台上人气非常高的作品，再加上又都是才发售一两个月，估计大部分玩家都还乐在其中。至于近期其他新作，虽然不能说全无亮点，但比起这些还是差上许多。



↑GTA4的画面有着极为惊艳的表现。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
位	太鼓之达人DS七岛大冒险（日版）	NBGI	155533
2位	高达纹章（日版）	NBGI	47527
3位	潮流设计师（日版）	KOEI	35009
4位	钢铁侠（美版）	SEGA	34168
5位	极速赛车（美版）	WBGAMES	34037
6位	回忆的日子2（日版）	SNK	34017
7位	玩具商店（美版）	majesco	28922
8位	梦猫DS（日版）	SEGA	26630
9位	点心导航DS（日版）	KOEI	26730
10位	美丽水族箱DS（日版）	ERTAIN	22691

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	718728
2位	口袋妖怪 珍珠/钻石	任天堂	679676
3位	马里奥聚会DS	任天堂	610222
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	599257
5位	马里奥&索尼克AT北京奥运会	任天堂	596759
6位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	538130
7位	马里奥赛车DS	任天堂	513159
8位	新超级马里奥兄弟	任天堂	504682
9位	超级马里奥64DS	任天堂	499787
10位	料理妈妈2 共进晚餐	TAITO	486904

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	钢铁侠（美版）	SEGA	108178
2位	SNK经典街机合集VOL.1（美版）	SNK	133350
3位	日本的那个地方（日版）	SCE	56609
4位	特洛伊英雄（欧版）	ATARI	65387
5位	魔唤精灵 携带版（日版）	Nihon Falcom	53214
6位	异形战机 策略版（美版）	ATLUS	46256
7位	鸭嘴兽（欧版）	Codemasters	37989
8位	大蛇无双（中文版）	KOEI	186102
9位	探险家 加强版（欧版）	SCE	45479
10位	模拟乐园 惊奇世界2云霄飞车（欧版）	LUCASARTS	31801

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE・ENIX	1084048
2位	PATAPON	SCE	704235
3位	大蛇无双	KOEI	627424
4位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE・ENIX	622517
5位	寂静岭 起源	KONAMI	598311
6位	合金装备 掌上行动	KONAMI	588273
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	573020
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	549395
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	530691
10位	战神 奥林匹斯之链	SCE	521178

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.4.28–2008.5.11

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
2位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
3位	Wii	林克的弓箭训练+Wii Zapper	任天堂	2008.5.1
4位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
5位	NDS	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	2008.4.24
6位	NDS	口袋妖怪战队 融合	任天堂	2008.3.20
7位	Wii	Deca Sporta Wii十项运动	HUDSON	2008.3.19
8位	NDS	我们是化石挖掘者	任天堂	2008.4.17
9位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
10位	PS3	战场女武神	SEGA	2008.4.24

CHECK! “林克”成为唯一新作

《马里奥赛车》与《怪物猎人P2G》仍然牢牢占据日本双周游戏销量榜前两名，尤其是后者，自发售以来，已经连续5周稳坐销量榜第一或第二。《马里奥赛车》成为第6款在日本销量超过百万的Wii游戏。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.5.4–2008.5.10

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	2008.4.29
2位	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.4.25
3位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
4位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.2.8
5位	PS2	钢铁侠	任天堂	2008.5.2
6位	XBOX360	使命召唤4・现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
7位	PS2	实况足球 胜利十一人2008	KONAMI	2007.10.26
8位	PS3	GT赛车5 序章	SCEE	2008.3.27
9位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.8
10位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9

CHECK! “横行霸道”在欧洲

《横行霸道4》不愧是目前全球人气最高的游戏，发售后的表现绝对没有让之前期待它的玩家们失望，在全球范围内都取得了极为优秀的销量。欧版的《Wii Fit》发售后也马上就占据了第二的位置。

CHECK! 钢铁侠成功双栖

2008年5月12日，突如其来的灾难震动了整个中国。作为炎黄子孙，我们失去了数万名同胞；作为一个玩家，我们失去了无数的朋友。灾难之后留给我们这些生者的思考是，如何对待我们宝贵的生命？作为媒体从业人员，我们会倾尽全力做好自己的事业。对于正在读书的同学，希望大家能够努力读书，将来做一个对人民、对社会有用的栋梁。希望每一位看到这期杂志的年轻人都能在今后的人生中坚强奋进，成就自己。这绝不是说教。

沉痛哀悼汶川大地震中遇难的同胞。愿逝者安息，愿生者坚强。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年5月1日至5月15日。

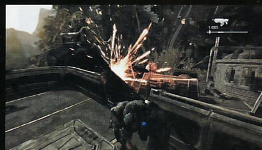




GEARS OF WAR 2

本作是2006年11月发售的X360独占大作《战争机器》的最新续作。游戏依然将以初代作品中的主人公马可斯为主角，继续为玩家讲述以他为首的一群英勇战士对抗异形生物的惊险战斗。Epic的“虚幻引擎3”是要显示最佳的水面物理形态。

相比一代，二代的故事和游戏流程有着极大程度的飞跃，但游戏本身的技术进步也是同样的大。Epic推出了他们最新版本的虚幻引擎。尽管引擎名字并没有任何变化，别被骗了，经过两年的改进后，这个新版的虚幻3引擎和以前的那个比起来，绝对不可同日而语。虚幻3引擎是为整个次世代的周期而设计的，Epic的CEO与技术总监Tim Sweeney解释道，“在2012年之前，虚幻引擎3将会是游戏界的主流，而且在这期间，引擎将会加入更多的新特性。”第一代游戏是个精彩的展示，但续集将会比它精彩得多，新的虚幻3引擎有多漂亮，不需要费任何唇舌来解释，只要看看实际画面就知道了，尽管如此，Sweeney还是不厌其烦地把几个新特性详细地讲了一遍。第一个显眼的改进，是“进阶角色光彩”，在某程度来说，这种光影和现实世界的光影不尽相同，而是更接近电影的风格。 □文/七曜



虚幻3引擎就是如此的强大，我们拭目以待……

←在拍摄电影时，导演会在各种角度为演员们打灯，以营造出最好的视觉效果；而最新版本的虚幻3引擎将会使用相同的原理，让游戏的角色在各种背景下表现得更加显眼。

如此激烈的枪战场景里也会出现这等热闹的针尖对麦芒般的火拼影像，由此可见本作的战斗场面相当激烈，到了白热化的程度，通过虚幻3引擎无与伦比的表现力，画面制作得栩栩如生。



射击游戏也能做到如此火拼的场面

本作另一个看起来较次要的调整，是营造更完美的环境：**“光影啮合技术”。这种复杂的技术将会计算所有的环境几何图形，并决定任何一点的光影效果。简单来说，所有的物件会表现得有立体感，因为光和影之间的互相作用和真实生活中的光影表现完全相同。物件的棱角部分显著地更加光亮，光的投影将会连最小的凹凸和空隙也能表现出来。**当Sweeney讲解系统背后的技术时，Bleszinski半开玩笑地插嘴说光影啮合技术就是等同于把整个房间捆起来，他形容得颇为贴切。

如果你觉得光影和物件之间的互动看起来很小儿科的话，你肯定会对接下来的新特性赞不绝口。为展示引擎的能力，Sweeney替我们进行了一个演示，上百个兽族士兵从一栋建筑后倾巢而出，跑到街道上，而每个士兵都独立地行动，和按自己的路线前进，在最后的版本中，这一百个士兵将会有独立的模型和动作，并按各自的意愿行动，我们等不及要看看这个新特性在二代中到底能营造出多大的战争场面。此外，我们还看见了引擎所制造的，令人吃惊的水面效果和身体柔软效果，后者能模拟出各种凝胶状、鲜肉状、和黏黏贴贴的物质。而对于更硬一些的物件来说，无论是金属、岩石、树木都能够被破坏掉。

近日，官方又公开了数张《战争机器2》的720P高清游戏截图，其中我们可以看到厂商事前宣传的多辆战斗机械与兽人战士出现激烈战斗的景象。再加上前几时日放出的试玩视频，不禁让我们对本作更加充满了期待。但是单凭精彩的体验版，我们就不得不承认这是一个投入感极强的游戏，2代必然是经典之作。





与机械兽的交战，对庞然大物要冷静！

←本作的兽族都装备有强力的武器机械，火力十分猛烈，千万不可硬拼，需要冷静对待。

←本作不光战斗场面效果十分出色，而且在背景制作上也下足了工夫，诚意十足。



绚烂的光影效果，远方腾起的蘑菇云

为了拯救贾辛图，我们只能和兽族背水一战，绝地反击！

—— Marcus Fenix

X360	本刊译名：战争机器2			
	Epic Games	59.99美元	2008年11月预定	
射击	HD-DVD	美版	1-2人	记忆卡容量未定

当激烈的战斗使你的腺上素超标的同时，战争机器的剧情给我们留下了的大量的谜团。如果你感觉比较丰富，你一定会知道在这个黑暗、充满了硝烟、充满了机枪装弹声和无尽锯声的故事背后，还有更多我们不知道的事情。为什么马可斯在一代开始时被关进了监牢？多姆一直在废墟中寻找的神秘女人是谁？既然这是一场世界大战，为什么没有一些更庞大的战争场面？

除开哪些游戏工作原理之外的东西，有两件事战争机器一代是干得极棒的。第一件事：游戏没有在这个神秘世界的背景上废话太多；第二件事：游戏把整个故事紧紧地集中在几个士兵的一个任务里，让游戏非常紧凑。但在战争机器2里我们将会看到一些更加深入、庞大的游戏内容，一些谜团也会得到解释。当马可斯，多姆与其余D小队成员的故事结束后，字幕升起时，你绝不会怀疑这个战场的规模。

二代故事发生在光子炸弹爆炸的六个月后，无数兽族士兵被消灭在地洞里，而COG联合政府也终于取得了真正意义的胜利，但不幸的是，对于那些生活在边沿的零散人类来说，这并不是什么好事。发生在地底的这次巨大爆炸生产了一种始料不及的影响，爆炸使流动在地底的大量液体装能源——“伊姆”被气化了。因此很多人都被一种称为“肺腐蚀”的病所折磨，同时，兽族正以令人毛骨悚然的速度复苏。剩下的几个人类城市，突然一个接一个地被兽族某种强大武器所攻破，人类最后的碉堡只剩下贾辛图了，这里本来是个极大的城市之下的一个很小的自治区；现在这个最后的避难所也受到了兽族的威胁，拼命抵抗是COG士兵们的唯一选择，而这正是你将会打开XBOX360并再次与D小队并肩战斗的原因。



↑通过虚幻3印擎的强大性能，将楼房与背景中的雪山有机的结合在一起，氛围渲染的十分到位，这就是次世代大作的魅力之一！

“我们手里有个单子，里面列举了工作人员们想在一代游戏中实现，但最后却没有实现的东西。”“战场的范围要大得多。”Bleszinski保证“我们希望把玩家带到战争的中心去。除了一场接一场的战斗外，当你放眼望向四周时，你将会意识到战争正在其他地方发生；你会远远看见其他的小队在战斗，从无线电中得知其他小队的情况，和其他地区的战况，好让玩家提前知道，接下来就轮到自己倒霉了。”

冲突正在升级。
这是人类的最后防线，
四面楚歌，岌岌可危！

——JOSHUA ORTEGA



泰·卡利索

尽管柯尔和巴德仍然是故事中的重要一员，但他们不再是D小队的队员，是时候认识些新角色了。其中一个最令人印象深刻的人物就是“泰”，他是个荣誉战士，出身的心灵和冥想战士。他或许会为D小队带来一些欢乐，和一些神秘力量?



议长·普列斯卡

在一代中向马可斯下命令的那个高高在上的将军，是否就是人类社会的首领?事实上，霍夫曼不过是个老二。在他之上的是议长。他在这场战争中扮演了关键角色。在二代开始时，这位COG政府领袖将为即将上战场送死的士兵作出一段演说。



迪斯

在和兽族无尽对抗中，COG军方人员大量伤亡，他们迫切需要大量人员补充。于是联合政府将一些游民家庭带到COG的安全地区去保护起来，作为一种回报，这些家庭中的壮丁就必须为这场战争作出贡献，他将是主线故事中一个非常有趣的人物。



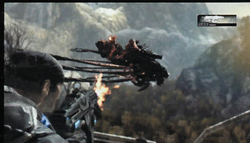
玛利亚·圣地亚哥

当事变日过后，多姆的妻子玛利亚并没有死。但她的心却死了——因为事变日那天，她的孩子们不幸被杀害。无法接受这个事实的玛利亚，消失在这个破落的废墟里。对于多姆来说，没有什么事情比寻找失踪的爱人更重要的了。

极为火爆场面，机械兽与钢铁融合景象

战争机器2第二关里的进攻场景：光影斑驳的杉木森林里，几艘巨型的人类机器正在默默前进，试图穿越这个原始荒凉的深山。马可斯和他的小队正站在庞大的交通工具上，而迪斯，“移动堡垒”的驾驶员，则在怒吼般的引擎声下不断的咒骂。当一道惊人美丽的村庄景色出现在西边方向时，一发迫击炮出其不意地击中附近的另一架移动堡垒，只见它迅速字爆炸声中变成一具燃烧的废铁。漂浮诡雷和他们的爆破攻击不过是兽族袭击的前奏。避过几次致命攻击后，移动堡垒深深陷到了泥路旁。一个兽族洞穴就在附近，兽族步兵倾泻而出。。尽管迪斯让堡垒重新开动了起来，但一只巨龙兽却突然出现并尾随其后。路前的树木一棵棵倒下，迪斯只能仓促在掩体后战斗，试图赶走一浪接一浪的侵略者。前方不远处，是一座仅仅够一辆车子通过的狭窄桥梁。旁边一架被占领的移动堡垒上，兽族驾驶员冷笑起来，加速上前，试图将马可斯的车子推出道路外。这些压倒性的强力载具用途广泛。它们是COG部队的强力移动堡垒，同时，它拥有一副精巧的机械装置，能把一个两人吊舱发射到地底去，犹如伞兵部队被投射到地壳深处。无论你玩哪个难度，除

了那些老怪物和旧武器外，你还会看见一些全新的、引人注目的新玩意。例如，COG“半人马”号坦，一架混合了巨轮四驱车和陆军坦克，野兽般的机器，而且你将可以在游戏中驾驶它。同时，地底之下的洞穴也是你寻找新敌人和新武器的地方。我们看见了其中一个关卡，马可斯和他的伙伴们进入了一个巨大、广阔的地底洞穴，向兽族发起了进攻。要注意，和第一代游戏中狭小、线性的相同场景不同，这个复杂的巨型洞穴绝对是惊人的浩瀚。大量歧路和高自由度的空间让玩家能进行各种真正的战术配合。无论你走哪一条歧路，有机的发光植物将会照亮一张兽族新成员的脸——“Kantus”兽族。这种僧侣模样的怪物总是嗡嗡地低唱着某种古怪的圣歌，并使用这种声波来进行攻击。除此之外他们还拥有最新的武器——爆裂手枪和毒气手榴弹。如果你够厉害的话，这两种武器都将成为你的珍藏。但别小看他们，这些家伙拥有最可怕的能力——能在很远的地方把倒地的弟兄们救活。因此，当你好不容易把兽族杂兵们打倒后，可别大意，那些家伙可能会突然复活，给你个回马枪。唯一的选择就是冲破重重障碍，把那个藏在后面的Kantus干掉。





■ 蛇妖爆裂手枪



■ 战锤爆裂手枪



■ 毒气手榴弹

尽管二代游戏已被这些令人兴奋的新特征填满，Epic的工作小组知道，玩家们希望游戏能有更深入和意味深长的故事情节。“我们喜欢战争机器一代，而且我们也喜欢他的故事。它踏出了重要的一步。”

Fergusson透露，“游戏并没有走上二十步就来一段五分钟的过场，让我们在那个夏天省去了不少时间。但同时，我们也忽略了某部分人的诉求。”为了不再重蹈覆彻，他们扎来了长篇小说、漫家作家Joshua Ortega，来为游戏写故事和编写整个流程。在整个讨论中，Ortega热情地讲述了他如何用这些坚定的系列角色去构建一个具有深度的故事。“游戏的主题，比上一代更加沉重了，让玩家有更多的共鸣。”他告诉我们，“冲突在升级，这是人类的最后防线，四面楚歌，岌岌可危。”尽管这是一个有科幻特色的异世界，但Ortega 想让我们对这个世界有更深的感情。“故事将加入大量人类的元素。”



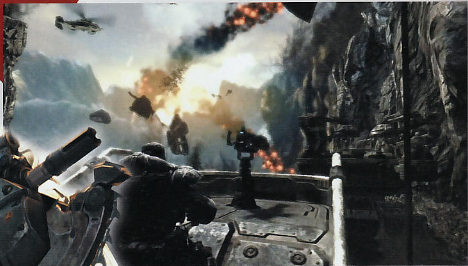
↑破旧的楼房沉寂在尘沙中，远景是别具匠心的设计。

故事的情节丰满与否，很大部分取决于两大因：对白和配音。“适当、适时的对白非常重要，一句微不足道的话能够完全影响你对某个角色的印象。”Ortega说，尽管情节丰富了，但这些情节并不会干扰战斗的进行，它们之间互相配合，而且很有趣味性。另一个重要的因素是专业的配音：由John DiMaggio饰演马可斯，和Carlos Ferro饰演多姆。这两人曾经在好几个计划中合作过，这次他们将会面对面地进行配音工作。他们在一起工作总是能带来气氛。”Fergusson说。我们不想把他们分开来录音。”



由纯粹的男子气概到故事的重要性，本作保持了这个顶级游戏素质的同时增加了人性的要素。他们努力地扩展了战场的规模。将小队形式的战斗猛然换成了庞大的战争。他们知道人们对这个续作的高度期望，而他们将会比大家所期望的做得更好。

Epic的工作小组知道自己曾制作过一部出色的游戏。他们知道有很多玩家喜欢这部游戏，期待更加完美的续作，他们也知道哪些地方绝不能改变，而且，他们知道哪些地方必须做得更好。





在讲完沉重使命和战友之情后，我们就要说另外一些新特性了。**那些在一代里静态的、强制的过场画面，已经由一种具有活力的对话视角系统所替代，包括进入面孔特写镜头，可变换角度的戏剧性模镜头，甚至可以在过场画面期间操纵角色移动。**“问题是在第三人称下，整个对话场景都会被角色自己的大头所遮挡，”Fergusson说，“我们正在设计一个全新的系统去改善这个情况，”喜爱留意游戏每个细节的玩家可要高兴了。与此同时，一个新加入的“闭嘴”按钮可以让没有耐性的玩家控制马可斯提早把对话结束，并立即投入战斗。

“有些玩家希望把所有的过场都停掉，因为他们只想快点把敌人的头射爆，”Bleszinski补充道，“不过既然说到点子上了，我们这次的故事要比上次好多了，所以花点时间来听听对白绝对是有利无害。”“我们希望实践一个诺言——这是一场战争。这并不只是属于四个人的故事。一代的故事比较像是个人恩怨，主角们将反击，再次进入地底，把战争送回兽族的老家。”总设计师Cliff Bleszinski 告诉我们，“进行了一次专题讨论，去评定单子上哪些是好东西，哪些是馊主意。”

本次新增收集要素会让玩家不亦乐乎

在一代时所收集的兵籍牌仍然存在，但现在你还可以收集另外一票东西。由私人信件到医疗记录，甚至一些能显示士兵背景故事的新兵籍牌等等。一份战场记录将出现在暂停目录上，玩家可以从中查到自己收集过什么东西，还有什么东西没找到。另外，有很多成就可以在单机上解开，也可以在多人模式上解开，而游戏会按照战场记录追踪你的进度。例如，你希望能够爆头1000人，这可以在任何模式进行，而战场记录会告诉你还有多少个头未爆。你还可以用它来记录地图对战成绩、查看游戏历史、和兵籍牌等物品收藏。





←↑突击冲锋枪最大的特点就是在前端装有电锯，可以在近战中发挥巨大的威力。如果你在游戏发售之前就已经对它有所关注并且观看过一些预告视频的话，一定会对这把武器留下深刻的印象。



→拿废弃的机械当作掩体，来与敌人进行拉距战射击也是一种常见的战术。当然，远距离的攻击也是非常考验玩家的射击水平，想一枪爆头的话，需要刻苦练习哟！

为了夺回原来属于我们的一切，誓与兽族战斗到底！

—— Marcus Fenix

Prologue

有人将本作称为“波斯王子4”，其实这是错误的。《波斯王子》问世于1989年，其后推出了数部续作。2003年的《波斯王子：时之砂》与之后的两部续作在剧情上一脉相承，所以被统称“时之砂三部曲”。而本作则是一个全新的篇章，剧情、系统和整体风格都与时之砂三部曲相去甚远，当然也不能称之为时之砂系列的第四代。 □文/荇菜

PRINCE OF PERSIA

历史总是惊人的相似——当年神谷英树在开发《生化危机4》的过程中迸发出《恶魔猎人》的灵感，而同样的故事又一次在UBI上演。2005年，《双子王座》制作完毕之后，UBI蒙特利尔小组的成员们又马不停蹄地开始了新《波斯王子》的工作。在开发过程中，他们发现自己的一些构思与“波斯王子”系列的世界观并不太相符。于是他们在这些构思的基础上提出了一个全新的策划方案，《刺客信条》就此诞生了。当然，今天我们要谈的并不是《刺客信条》。我们所关心的是，在《刺客信条》大获成功之后，与它“一母同胞”的《波斯王子：奇迹》将会有怎样的表现？

也许现在就进行猜测还为时过早，不过至少有一点可以肯定的是，这两部作品绝对不会让你产生雷同的感觉。尽管采用的是同一个引擎，但《波斯王子：奇迹》的风格更加偏向于“一千零一夜”式的奇幻色彩，与《刺客信条》那种接近真实的氛围截然不同。无论是画面、剧情还是细节设定，《波斯王子：奇迹》都会让你深切地感受到自己有如投入到一场阿拉伯之梦中，并且亲身见证“光”与“暗”之间的较量。

X360	本刊译名：波斯王子 奇迹				
	UBISOFT	价格未定	发售日未定		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡未定未定	

一场史诗般的阿拉伯之梦

新的故事，新的王子

再次强调——这不是“时之砂”，而是基于同一个世界观背景的全新故事。本作的主角和时之砂三部曲中的那个王子并不是同一个人，相互之间也没有任何联系。在这一次的故事中，主角最初的身份只是一个流浪者，一个以冒险为生的人。在一个偶然的机会之下，他被卷入了光明之神Ormazd与黑暗之神Ahriman的争斗。他亲眼见到了传说中“生命之树”的毁灭，而这给他所生活的世界带来了巨大的动荡和灾难。显然，他注定了要为拯救世界而战。



次世代效果华丽出演

在本作中，构成主角身体建模的多边形数量是《双子王座》中的13倍之多，仅仅是头发上所使用的多边形就已经超过后者的总数了。



既然故事是另起炉灶，那么时之砂三部曲中与“时间”主题息息相关的“时光倒流”系统当然也不会继续延续下来。取代“时间匕首”的关键道具，是主角左手装备的那只颇为神秘的手套，它将会起到让你意想不到的作用。

独特的异域风格扑面而来

新的系统，全新体验

制作者表示，“立体感”将会是本作将要突出的一个特点。更确切地说，是对于“垂直运动”的表现。利用那只神奇的手套，主角可以攀附在墙壁上，并且十分流畅的行动。从目前已经公布的设定图中，我们可以看到很多利用手套在墙壁上行动的场面。在墙壁上的垂直滑行将不仅仅作为连接两个空间点之间的一种移动方式，而将与解谜、打斗等要素息息相关。尽管对于这一系统的细节目前我们仍然所知甚少，但制作者已经信心满满地做出了承诺：它将带给我们比初次体验《时之砂》中飞檐走壁的系统时更大的震撼。





另外一点值得注意的是本作中的打斗。其实打斗设计并不能算是UBI的强项，在本作中，他们试图另辟蹊径，用一种全新的方式来表现主角与敌人的搏杀。游戏中将不会出现任何多人打斗场面，每场战斗都是一对一单挑。尽管整个游戏中战斗的数量将会少很多，但是你所面对的每一个敌人都将独具特色。你必须找到他们各自的弱点、运用不同的战术和技巧，并且借助地形的帮助才能将他们击败。换一句话说，在本作中，每一场战斗都将是Boss战！

冒险，即将再次开始！



搞怪不是我的本意 折腾你才是我的目的

这款作品是当年N64上著名的冒险游戏。它是在微软的游戏展会中为大家展出的，本作中的斑卓熊将会有更新的点子等候着玩家。根据现场的展示会我们可以看到这款游戏的受欢迎程度，当众人看到这款作品登场之后发出了热烈的掌声，而随着试玩者不断为大家演示着游戏的内容时，场下掌声和惊叹声不时地响起，聪明的制作者们为我们准备了许多让人激动的内容。那么这款作品到底和前作有何不同之处呢？



←斑卓熊继续发扬着可爱的风格，当然怪异的要素在游戏中也是必不可缺的。

↓华丽的场景为游戏增色不少，真是让人感动的变化啊！

努力在游戏中找出各种零件吧



随着次世代主机技术的逐渐提升，场景效果也是越做越好，在360的机能支持下我们可以看到许多令人惊叹的画面表现，可爱的斑卓熊和它的朋友们在游戏中仿佛栩栩如生，不知道游戏正式发售之后，画面是否会再次提升。

斑卓大脚车

斑卓熊成为组装师，奇怪的东西随便装

这款游戏的新特点之一就是"组装"，在游戏中你可以从你搜集的上千种零件中组装出一辆属于自己的机车、大脚车、甚至是一辆在空中不停喷着蒸气的飞船。总之在这款作品中，你要是拥有一辆属于自己的载具，那么就要自己收集零件，自己拼装，享受一下DIY的乐趣。不过拼装这些东西也是需要一定基础，并不是说你随便拼装就可以组成某某道具的，比如说你要是想组装一辆机车，那么你就需要从最最基础的车辆构造开始拼起，将车面板和支撑管拼接后，再选择轮胎、推进器、等等，当然武器和飞行装备以及油箱、引擎也是必备的，反正所有组装你都要有基础性。

组装零件的地方就让我们姑且称之为车间吧，在这里我们可以尽情发挥自己的DIY能力，去拼装各种有趣的机车，在关于车间的实际演示中，我们清楚的看到，斑卓熊和它的伙伴们共同组装一辆机车，根据实际猜测也许每个NPC都会有其负责的相对应拼装内容，朋友们的帮助能让机车速度拼装得更快一些。

游戏中还会存在一些特殊的零件，寻找到一些特殊的零件后我们还会在这个车间里面组装出更为有趣的机车。

BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS

Rare公司出品的《斑卓熊大冒险》终于推出续作了，Rare抛弃了曾经最爱的主机厂商任天堂，来到了微软的怀抱，并且为其带来了曾经大受好评的《斑卓熊大冒险》续作，这款作品继承了前作的一些特点之外，还加入了许多新奇的要素，大家在正式玩到这款游戏的时候可不要对内容感到吃惊哦，可爱的斑卓熊和它的朋友们又要在新世界中搞怪了，在接下来的一段时间中很有可能我们会与它们一同度过愉快的每一天……





X360	本刊译名：斑卓熊大冒险3 螺母与螺栓			
	Rare	价格未定	2008年冬	
动作冒险	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定

□文/莱团

大显身手，DIY乐趣无穷！



俗话说万事开头难，不过斑卓熊是不会知难而退的

任何游戏在初期都属于困难时期，举步艰辛。不过斑卓熊可不会退缩哦！在游戏初期虽然选择比较有限，很有可能你只能选择一种面板和推进器，这样一来组装出来的家伙很有可能只是一个拥有着弹簧腿的跳跃机器，不过随着游戏进程，我们可以发现各式各样的游戏零件，到那个时候在物理基础下，我们可以将许多东西组装起来，很有可能会出现奇怪的家伙也说不定哦。除了这些，我们还可以发挥自己的想象空间，组装出许多有趣的家伙，比如为一辆机车装上弹簧在地面上进行跳跃。或是把弹簧装在机车侧面，可以弹开敌人。



←造出飞机之后就能够在空中飞行了，是不是许多玩家很希望尽快制作出它呢？



斑卓飞机

斑卓飞船



←水路两用船也是必不可少的设备之一，真是十分华丽啊！



机车种类繁多不要头痛 斑卓熊奋斗着学习知识

游戏中存在的机车除了上面提到的古怪点之外，还存在着许多基本的构架，比如说通过机车这个基础可以衍生出许多不同的工具，类似如：斑卓大脚车、斑卓飞机、斑卓小飞船等等，每个部件的位置摆放都将直接影响到你拼装出来的整体性能。不管怎么说这款作品最大的乐趣就是DIY，虽然说组装是一件看似繁琐的事情，不过要是能够熟练地将其掌握，那么慢慢地你就会乐在其中。机车除了是我们冒险的好帮手之外，还能够帮我们有效地消灭不同的敌人。



→组装机车的车间是一个很神奇的地方，无数你收集到的零件存放于此，好了在这里发挥你的DIY头脑吧！



↑使用高科技武器的同时面对可爱的敌人千万不要心软哦！

斑卓小飞船

CHECK 合理运用机车打拼冒险舞台 斑卓勇士队合力击退一切危机

在游戏中会存在一个“运动世界”的关卡，这个关卡上没有什么敌人，也没有什么BOSS，它只是一个用来进行竞技的关卡。既然这款作品能够自行拼装机车，那么除了战斗之外驾驶自己心爱的机车去比比赛也是十分HAPPY的。在演示会中制作小组的演示人员就为玩家们展示了这个名为“运动世界”的舞台，这个舞台存在着多种挑战，其中一个挑战就是你需要驾驶你的改装车在陡峭的滑坡上向下行驶，当然这个场景的游戏目的就是你能开的越远越好，和网上至今流行的“打企鹅”是一样的，根据你所选择的车不同，到了平地后俯冲度也会有所不同，制作者一开始所演示用的是一辆普通的吉普车，经过不断的加速后，最后在平地上还是冲出了一段让人满意的距离，紧接着演示人员又用另外一辆像球一样的滚车进行同样的比赛，在下坡冲刺的时候速度和吉普车差不了多少，不过到了平地之后这两滚车发挥了自己的特长，在没有加速力的情况下仍然向前滚动了一段距离，通过这个演示我们可以看出，车的性能制作的十分优秀。

除了这点之外游戏的另外一个热点，就是你可以在LIVE上和朋友进行一场愉快的竞技比赛，和一般竞速赛不同的是，这里可选择的车都是通过自己的手DIY出来的，每个人都有各自不同的想法，即使你不去亲自参加这场比赛，看着各式各样的赛车在一起比赛也是非常有趣的一件事情。

游戏继续发挥其恶搞精神，在演示画面中我就亲眼目睹了一个巨大的马里奥模型被飞在空中的斑卓直升机几炮击碎，全场哗然，剩下的就是吃惊不已。制作者们的创意让人惊叹。

5款异作角色大集合，奇幻冒险开始！



IDEA FACTORY × GUST × CAPCOM × 日本一Soft × NBGI

五大名厂人气角色汇聚一堂

在此集结!!











神雏勇刀

PS3	本刊译名：交叉之刃			CERO
	Compileheart	价格未定	2008年9月	
RPG	BD	日版	1人	记忆卡容量未知



↑各个厂商旗下具有代表性的人气角色与主人公一起编织物语。

格斗、RPG、SLG，这些类型的作品唯一相同的地方就是都叫做"游戏"，其中的角色相互之间的关系更是八竿子打不着，你能想象他们汇到一起去冒险吗？现在，PS3上即将出现这样一款"关公战秦琼"式的作品。IDEA FACTORY、GUST、CAPCOM、日本一Soft、NBGI，五大名厂的五大名作中的超人气角色将在《交叉之刃》中汇集一堂，和原创的主人公一起开始不可思议的全新冒险。

要说"大杂烩"形式的经典制作就不能不提任天堂的《大乱斗》，它将不同作品中的人气角色汇集一堂，不过其中的角色都是任天堂自己作品中的，而且还是格斗游戏，而本作是一款传统RPG，这样的"大杂烩"形式并不多见，而且其中的角色还来自不同厂商不同类型的作品，如何将他们捏合到一起很值得我们期待。 □文/龙马

如果你细心留意，就会发现这里并不是你所熟悉的那个世界，而是一个犹如梦境般的非现实世界。但是，向人们袭来的怪物确是真实的，还有，那些从异世界来到这里的人们。少女说道："我们在等待你的到来。"这个"世界"在不断收集各种异世界中人们的灵魂，并将他们囚禁在这里，如果照这样下去，原本的世界就会消失，一切都灰飞湮灭。少年为了斩断"世界"与世界之间的联系，解放被囚禁的灵魂，来到了这个异世界，开始了冒险的旅程。

本作的主人公，性格直爽脾气火爆，被人看做问题儿童。生长在武术之家，精通柔术，但本人却不喜欢徒手格斗。目前热衷于射击，自诩射击技术是奥林匹克级的。

全新的世界观与充满奇幻的物语









下面三名角色来自《失落学园与炼金术士们》，该作是是以炼金术为主题的RPG游戏。

上面这名角色来自IDEA FACTORY公司的名作RPG《新纪幻想》。这部作品的世界观相当宏大。

将幻想世界中所囚禁的魂们全部都解放出来吧

本作的舞台，是由从《恶魔战士》、《魔界战记》中角色们居住的魔界，或是《炼金术士》、《新纪幻想》中角色们居住的幻想世界等多数的异世界中被收集来的灵魂组成的。玩家们的目的就是将这些被囚禁的灵魂们一个个的解放出来，解放的灵魂达到一定数量后就可以推进物语。将全部的灵魂都解救出来，打倒万恶的幕后黑手吧！







收集了各色异世界要素的世界

DIRECT ACT 回合制战斗



↑角色在使用特殊技能时需要消耗“AP”点数（Action Point）。在AP用光之前，可以无限次使用特技。

本作中的战斗采用了回合制，最多可以4人同时参战。4个角色的特殊技能可以分别设定在△□○×四个键上，在战斗中只需按下一个键即可发动，不仅方便快捷，战斗的爽快感也倍增。配合特技使用连续攻击的话，还可以引发很多的隐藏要素！

如果连续发动特殊技能伤害就会大增！



↑使用特殊技能后，在一定时间内使用下一个特技就可以形成连续攻击。



→使用连续攻击将敌人的防御值降为0后，就可以一口气给与敌人超大伤害。

相羽命



本作的女主角，自小父母双亡，寄宿在勇刀家中。年幼时经常说自己能够看到灵的存在，不过现在看起来和普通的少女没什么区别。随着年龄的增长特殊能力也在衰退，但却开始不断做恶梦。



↑和勇刀一起在危险的异世界中与异世界的人们相遇。

Form Change

本作中将魂解放之后就可以得到被称为“FORM”的特殊装备品。装备“FORM”之后可以提升角色能力，而且女性角色在状态查看画面中或是剧情动画中的装扮也会发生变化。“FORM”有“小恶魔”、“便装”和“体操服”等多种形式，无论性能还是外观都是多种多样。



不同的「FORM」，装扮也会发生变化！

NINJA GAIDEN II

忍者龙剑传 究极的杀戮

《忍者龙剑传2》在难度方面做出了比较大的调整，最低难度和最高难度有着非常强的反差。这样既能让新手很快熟悉游戏，同时也给喜欢挑战高难度的老手一个惊喜。与前作《忍者龙剑传》一样，本作中共设置了四个难度选项，其中一个是针对为了将本作通关，让人熟练的上手；还有一个名为“Path of the Acolyte”（学徒之路）的低难度，这是为了以前没有接触过NG系列的玩家设计的。这个模式下我们准备了不少特别的游戏环节来帮助新人更快的进入状况并上手，这一难度比《忍者龙剑传 黑之章》中的忍犬模式难度还要低。



←忍龙有自己的规则，在与敌人战斗时，不同挥剑动作会令敌人受到完全不同的创伤，这些程度不一的创伤会进一步影响到AI模式的下一步表现。

隼龙忍法帖 灭鬼龙卷爪

↓超优秀的动作性是忍龙系列一贯的代表特征，用极上的武道将敌人碎尸万段吧！



在《忍者龙剑传2》中，首次加入了回血的设定，当BOSS战结束后，隼龙的体力会自动回复，这个改动主要是针对前作中，玩家经常带满补血药去挑战Boss，战斗完结后你用药的总量可能是你的最大HP的8倍以上了…… □文/七曜

X360	本刊译名：忍者龙剑传2			
	TECMO	59.99美元	2008年6月3日	
动作	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定

无情的隼龙 死亡的乐章

隼龙忍法帖 裂空落震牙

当遭到敌人的攻击时，有一部分的生命槽是不能自动恢复的，这一系统被制作组称为“坏疽”。上一作中治疗药包过多的设定在新作里被舍弃了，你最多只能携带6个药包。特定的部位遭到破坏，只能通过服用特殊的药物来恢复。这一特殊的药物限制会让玩家细心思考如何最大化的利用补药，这也让Boss战更有策略性。也是由于6个药物的限制，当你按方向键使用物品时，游戏会自动暂停。





引人注目的《忍者龙剑传2》，将会提供4个不同的难度级别。其中2级难度推荐给完成了前作的玩家进行，而3级难度则是为那些有经验的核心玩家提供的，4级难度不必说了当然是顶级难度了。同时报道中还公布了很多有关故事主线和用户操作界面以及伤害区域的信息。

隼龙忍法帖 鬼哭神啼脚

在新作中制作组希望战斗的场地更加自由，也不希望做成那种只有打败了场景里所有的敌人才能走出去的游戏。所以在大部分的情况下，你可以尽量避免交战，当然你也可以和敌人厮杀一场，制作组为玩家留下了足够的自由。游戏中使用自动视角将非常完善，不过玩家也可以手动调整自己认为舒服的视角。



→瞬间爽快的杀死敌人是本作的卖点之一，想体现杀戮的极致吗？就在6月3日。

隼龙忍法帖 隼流·里影狩旋脚

本作的游戏画面异常血腥，除了会继承前作的断头设定外，还将加入断臂、腰斩、分尸等残忍镜头，配合这些动作还将加入大量真实的出血表现，单从这一点考虑，本作被设定为成人级游戏。本次《忍者龙剑传2》至少会新增两种武器，第一种就是强调近战时灵活性的手刃，配合这种武器游戏主角隼龙的腿部也会装备有类似的攻击性武器（有些类似于《鬼泣3》中的光之拳套），另外一种则是注重一击击倒的重武器——镰刀。

隼龙忍法帖 降天正拳突

在难度等级方面，不同的难度将标志着敌人攻击力的不同和你所能携带的药物的数量。尽管上一作中的最低难度模式令人失望，不过在新作中的“忍犬”难度或许你会发现很多有趣的东西。这样一来，不同难度不仅能适合不同的玩家，而且也能让新手感觉本系列的魅力。另有消息，除了上个月公布的准女主角恶魔猎人索妮娅之外，TECMO近期又公开了四名角色。Genshin、Elizebet、Volf是三名强大的敌方，真实身份不详。隼龙父亲Joe Hayabusa从FC机时代就已经在剧情里出现过，这次玩家终于可以见到他的真实面貌了。官方还将陆续放出《忍者龙剑传2》中的新角色。



MOTORSTORM Pacific Rift

PS3	本刊译名：摩托风暴II Pacific Rift			
	Evolution Studios	价格未定	发售日未定	
RAC	BD	欧版	1-4人	记忆卡容量未知

《摩托风暴》是PS3展出同时公布的第一批游戏，狂野的赛车风格吸引了不少的玩家。本作是《摩托风暴》的续作，在延续了前做的基础上让赛车更加爽快。

勇往直前
疾驰在原野上

本作的主旨与前作一样，玩家们需要驾驶越野车在人迹罕至的荒漠上向着终点飞奔。与前作相比，本作在画面上有了很大的改观，也许之前是因为厂商还没有吃透PS3的机能吧。车辆的建模与场景的细腻程度都提升了一个档次，特别是车辆尾部掀起的“风暴”。



场地 PLACE

本作中的场景依旧以沙漠荒地为主，危险性极高悬崖赛道也得以保留，那种“一失足成千古恨”的感觉不会让玩家陌生。不过除了荒漠之外，本作中还加入了“城镇”赛道，当然，所谓城镇也是荒漠中的城镇，与车水马龙的大都市不同，这里的城市别有一番风情，绿树旁边就是沙漠，这是很难看到的景色。一边驾车疾驰，一边欣赏异国风情也别有一番滋味。此外本作中还加入了时间的变化，在夜幕中前行的你也许会看到不远处徐徐升起的太阳。



系统 SYSTEM

前作中玩家只能独自疾驰，若是想和朋友对战只能通过网络。而本作中加入了分屏模式，最大支持4人对战，免去了玩家们的孤独之苦。在操控方面加入了新的动作，当车辆腾空而起的时候玩家可以通过转动摇杆来使车辆在空中做出各种高难度动作，当然，摩托要比汽车容易得多。狂野的赛车要和劲爆的音乐相结合，本作有不少曲子，但如果你不喜欢的话可以自己从网络上下载并加入到游戏当中。

车辆 VEHICLE

前作中的车辆种类并不是很多，主要就是SUV类越野车和摩托。本作中，汽车组加入了新的车辆，有皮卡类的越野车，也有类似于沙滩车的赛车，大大丰富了玩家选择的余地。不同车辆的性能差别比较大，有的直线加速性能强大，有的适合在颠簸的道路上行驶。在摩托方面车辆的种类也增加了不少，雅马哈等老牌厂商的一些经典越野摩托车型也加入进来。此外玩家还可以自己对车辆进行改装，零件数量相比前作也增加了不少，终极赛车就在不远处等着你！



一款令人感到有趣而又感到毛骨悚然的游戏

猛男见参



↑主角是一个高大强壮的恶棍，接下来就是连番的打斗。感觉就像是你在看一场血腥的体育节目。

MADWORLD

↑打斗的过程中屏幕上会有泼墨一般的鲜红血液，视觉刺激非常强烈。

Wii	本刊译名：疯狂世界			
	SEGA	价格未定	发售日未定	
动作	DVD	版本未知	人数未定	记忆卡容量未定

开发本作的是曾经开发过《大神》的四叶草公司，现今已改名为Platinum Games。《疯狂世界》也是一款类似于前段时间在Wii上推出的一款名为《英雄不再》的另类动作游戏，不同的是本作的游戏画面将采用黑白色调。 □文/七曜

在白色与黑色为基本色调的世界中尽情发挥暴力



一游戏感觉很新鲜也很酷，但同时也让人感觉游戏完全没有考虑到市场的影响。

在演示中，一番激烈的搏斗之后，第一个家伙被扔到了垃圾桶上，垃圾桶盖被震下来砸到这个倒霉鬼的腰上，只剩一双腿在外面。第二个家伙被扔到了墙上的突刺上，接着又被主角拉下来反复地往刺上扎。第三个人被主角用一个路牌刺穿了身体，随后主角挥动起他的电锯手，真的，他居然有一只电锯手臂！活活地把第四个倒霉蛋劈开。第五个家伙呢？难以想象的是主角居然活活地把他的心脏掏了出来。并且在那个可怜人的眼前捏碎。伴随着以上的一系列动作，成吨的鲜血喷溅的到处都是，屏幕上也沾了不少。尽管游戏中充斥着暴力和血腥。但《疯狂世界》以风格化的方式表现了出来，还不至于让人作呕。

这款绝对另类的游戏肯定会给我们带来惊奇！

四叶草悄然逝去，灵魂犹在涅槃转生!!

作为新成立的Platinum游戏工作室的首批游戏之一，《疯狂世界》是一款极具个性风格的Wii平台动作游戏。可谓玩法独特，抓人眼球。本作将由《大神》的制作人——稻叶敦志制作。游戏的主要理念是画面将用黑白的方式呈现，但有一样例外，那就是鲜血。游戏会让你用超级暴力的动作为画面抹上鲜红的颜色。





黑色幽默风格经典时尚

↑游戏很有电影《罪恶之城》的风格，黑白的影像效果让游戏具有一种动画小说式的感觉。游戏配上的节奏音乐很好地衬托了游戏的风格，战斗感觉十分的紧张。



从1983年任天堂的红白机FC诞生起，时至今日电视游戏业已经走过了二十余个年头，在这并不算长的历史中，开发那些一直陪伴我们的游戏软件，并在业界掀起无数波澜的游戏厂商，可以说是当之无愧的主角。在不断地竞争，合作，整合，兼并中，数不清的游戏厂商为了生存和发展转换了自己的面貌，或更改社名，或转换经营路线，或采取和他社合并的方式来增强自身的市场竞争力，灵活运用自身实力与外交关系勇敢地活了下来，并在之后创造了更多的奇迹。

但还有一些厂商就没这么幸运了，在这场残酷的博弈中由于种种原因没有坚持下来，或破产倒闭，或被其他公司收购，或从游戏界淡出转为其他行业，严重的财政赤字与经营压力让这些厂商无奈地消失在了历史的道路上。而这些已经远去的组织为游戏界留下的宝贵财富，却永远留存在了这个世界上，虽然已经不在了，但我们不能忘记他们为游戏业所做出的不可磨灭的贡献。以下，就以比较具有代表性的11家厂商，来追忆一次那些曾经给我们带来无比欢乐的逝去者们…… □文/龙马

残酷的市场中逝去的熟悉身影

留下的是那些永存于世的经典

消失在历史中的游戏公司

PANDORA BOX

由饭岛健男于1989年1月创立的游戏开发公司。饭岛是光荣（KOEI）公司出身，在职时主要参与历史战略游戏的开发工作，之后和公司的同事一同辞职，成立了Blurring in Gray公司，开发了《拔忍传说》、《LAST ARMAGEDDON》等游戏软件，但因为经营理念相左，饭岛在这之后便离开了这家Blurring in Gray公司。

再度辞职后饭岛接手了一些同行业其他公司的企划及剧本撰写等委托工作，为了更方便地开展这些工作，饭岛以个人事务所的名义成立了PANDORA BOX，之后由于工作量的增加，逐渐开始雇佣员工来协助自己的工作，以此为契机PANDORA BOX转变为了法人形态的正式公司。

最开始饭岛将PANDORA BOX定位为游戏企划制作的开发商，游戏的运营与销售等发行工作也是由饭岛通过各种渠道来独立进行的，但是，参入家用游戏产业需要大量的资金，作为游戏开发商的PANDORA BOX在当时明显底气不足，且其作为小资本的公司受到的限制相当之多，无法作为独立的游戏厂商在业界活动，所以之后PANDORA BOX基本都是以游戏外包开发商的身份来制作SFC和GBA等平台的游戏，发行与销售则是交给那些有实力的大厂来进行。

在以ROM卡带为主流的家用游戏机市场下，PANDORA BOX不断地从大厂商手中接到游戏企划和开发的工作，特别是和BANDAI旗下的BANPRESTO联系非常紧密，作为单纯的游戏开发商，PANDORA BOX是具有相当实力的。

之后PANDORA BOX的开发工作从SFC转移到了索尼的PS平台，1995年10月27日从SCE手中接到新的订单，在1999年11月18日，作为PANDORA BOX自家品牌《パンドラMAX》系列的第一作，《ドラゴンナイツ·グロリアス》正式发售，成功以独立的游戏厂商身份参入到家用游戏界中，在这之后，继续发售了《死者の呼ぶ馆》、《ラビッシュ·ブレイズン》、《Catch！～気持ちセンセーション～》、《ごちゃちる》、《ONI零 复活》等作品。这些游戏作品一个特点就是它们的价格，只设定在了极低的1980日元的价位，对于此，饭岛给出的解释是"让小孩子也可以轻松购买，并享受到我们的游戏"，因此一直没有提高产品价格的打算。

但是低价位带来的是销售业绩上的不佳，并导致了PANDORA BOX的赤字，第六作《ONI零 复活》虽然卖了10万本以上，但并没有给自己带来多少利润，之后PANDORA BOX作为法人处于休眠状态，随着饭岛多纪我的新公司シャノンゲーム的成立，PANDORA BOX也结束了它的历史使命。

CHECK 鬼忍降魔录 ONI

SFC平台作品，原GB上"ONI"系列的正统RPG，由PANDORA BOX负责开发，BANPRESTO出品发行。通常RPG的世界都是以西欧中世纪时代为基础的，但这款游戏却完完全全地采用日本古风风格。画面、音乐、角色、特效，游戏的各方面都努力营造出日本平安时代的气氛，而且做得极为成功。剧情和系统都是相当典型的正规RPG，值得一提的是其中的画面。游戏中的战斗画面可以说是又上了一个新台阶，其中的魔法称为"神降"，施用时天地色变，极具魄力。



←由街机名作转换发展而来的特色作品。

CHECK 弟切草与恐怖惊魂夜

1992年3月7日起由PANDORA BOX开发的恐怖音响小说游戏名作《弟切草》，以同名电影小说为蓝本，游戏脚本启用了著名的脚本家江户川乱步，游戏在当时发售后引起了一阵不小的恐怖游戏热潮。游戏中通过玩家对剧情的选择，会产生迥然不同的后续情况，并且在通关一遍之后，还会新增各种全新的分支要素。这款游戏确立日式恐怖AVG游戏的市场地位，其表现手法被很多之后的同类作品所效仿借鉴。另外，之后的《恐怖惊魂夜》系列即为《弟切草》的续篇，至今家用机上的此类游戏基本都沿用着这个系列的框架。



COMPILE

Compile是以曾开发《魔导物语》与《噗哟噗哟》闻名的游戏开发公司，1982年由仁井谷正充在广岛市南区成立，后从广岛县佐伯郡大野町转移到了绮玉县所泽市。于2003年宣布解散。

公司最初开发的软件为业务管理工具"イタリ亭"，之后接受SEGA的邀请将以前的射击游戏移植到家用机上，并在之后的1991年发表街机版《噗哟噗哟》，从而被大众所知，当时根据这款作品的名称制作的"噗哟馒头"曾经风靡一时。

但是由于种种原因公司财务方面经常陷于紧张的状况，因此几次搬迁公司地址，企业体力的疲惫和业务经营方面的不振，让Compile陷入了难以摆脱的困境中。1998年3月18日向广岛地方法院申请了和议，根据和议，本来预定就职的新毕业者被大量取消，并且已有的员工也被大量裁员，本社从广岛中心地区转移到了郊外的工厂遗迹，甚至最后撤出了广岛县转移到了绮玉县，进行公司重组。

在这个和议之中，Compile所拥有的《噗哟噗哟》商标权被迫卖给了SEGA，Compile自从失去了这部作品的使用权以后，直到2002年临近破产之时也没有拿回来。

2003年1月会社宣布解散，同年11月6日由东京地方裁判所宣告破产，在这前后由同社的员工们成立了新会社アイキ，并且继承了前社破产后除《噗哟噗哟》之外的大部分游戏作品版权，而Compile作为一家曾经风光一时的游戏公司，已经从历史上消失了。

Compile经营状况恶化的主要原因和其组织存在的问题等，包含了多个方面：

不计成本地大量雇佣员工，并且确立内定与现有的员工数量相等的新员工入社，增加了年度必要以上的人工成本与不动产费用。

举办活动时发生了多数资金使用不明的情况。

社长有严重的浪费癖，例如《ぷよぷよ通》以及《ぷよぷよSUN》的促销活动，基本都是社长个人的意愿，而这些产品及活动无形中增加了非常多的会社成本预算。

不顾经营状况过度地进行广告等宣传活动，资金被大量用于这方面，而收效并没有达到正比的程度。

在PS和世嘉土星的32位主机竞争开始之时，很不识时务地对SEGA的32X平台倾注了太多的开发力度。

游戏软件的开发费用比预期大幅增加，且销售额越发不理想，社员流失造成后来开发人员多半都是经验不足的新手，使得开发资金上的困难更为雪上加霜，再加上大量的外包项目的管理不力，可以说是Compile最后倒闭的最主要原因之一。

CHECK 轻松休闲——噗哟噗哟

"落下"类的PUZ游戏在现今并不太受欢迎，但惟独这款曾经由Compile创造并之后由SEGA继承的本作能打破这个尴尬局面。其卖点首先是游戏的玩法简单，只要懂得基本的"同色"组合概念就可以投入到游戏中；其次是连携的爽快感，在本作新增的Fever模式（达成条件后进入的一个无限连携模式）下，就算是面对一边倒的局面都可以立刻反败为胜。当然，本作最大的乐趣在于对战模式，无论玩家是"稳扎稳打"型还是利用Fever模式的"一发逆转"型，都能享受对战时的乐趣。由于继承了SonicTeam小组的体贴系统，玩家可以改变游戏中的语音和字幕，让游戏的气氛变得更加轻松。另外，这个系列近年在掌机平台上非常受欢迎。



CHECK 特色名作——魔导物语

《魔导物语》是由Compile于1988年至1991年MSX2平台上发售的作品，共有3作，和一些之后的复刻作品。在很多作品中都是由魔术师女孩**アルル・ナジャ**担当主人公（在初期作品中名字叫**がなかつた**），另外也有着其他角色担当主角的作品。在这个系列中有着非常多的欧洲传说中的怪物以可爱的形象出现在游戏中，并且游戏的设定方面有一些与阿特拉斯公司的《女神转生》系列有关联的地方。游戏的战斗方面采用主人工与敌人1对1的方式，任何一方在战斗中逃走，在体力减为0前都会持续战斗，是本系列的特点之一。



→以前在街机平台很受欢迎的游戏。

3DO

3DO这家公司曾在业界风云一时，其创立人特里普·霍金斯可以说是目睹这家公司兴盛到衰落的最好见证人，从公司创立开始，特里普·霍金斯就一直陪伴着自己亲手打造的梦想走完了它十余年的历程。

在他的发起下，1992年3DO公司在松下电器的母公司（Matsushita）、美国电报电话公司（AT&T）、时代华纳（Time Warner）、美国环球影业公司（MCA）、EA公司等共同出资下成立。作为发起人的特里普·霍金斯担任了公司的CEO。公司成立之后，霍金斯请来了两位名叫Dave Needle和R. J. Mical的工程师来开发他计划中的家用游戏机，也就是后来的3DO。

1993年，由松下和3DO公司合作开发的REAL-3DO（全称REAL 3DO INTERACTION MULTIPLAYEY，意为真实3DO交互式复合游戏机）推出，这台32位元主机作为次世代的先驱者于10月7日正式在美国销售，并于第二年的3月20日在日本登陆。

然而，这台当时性能卓越的前卫主机却在市场竞争中一败涂地。一般来讲，游戏机产品主要是通过软件来获得利润，硬件本身是不赚钱的，但是由于松下电器没有经营游戏主机的经验，3DO主机的定价过于昂贵，美国与日本的市场价格分别为699美元和78000日元的天价，也没有足够的游戏软件支持，而没有软件支持的主机最终只能是个空盒子。并且家用游戏机市场的对手们也随后跟上，1994年的11月21日，SEGA公司的32位主机土星（SATURN）在日本发售，定价为44800日元，首日销售量即达到20万的佳绩。同年12月3日，SONY公司的32位主机PlayStation发售，定价为更便宜的39800日元。这些都如一把利刃，深深插入到了3DO的心窝里，松下电器与3DO公司不得不尝到了失败的苦果。

直到发售两年后的1995年，3DO主机的销售仍然未有任何起色，3DO主机在市场上的失败使得霍金斯不得不盘算着转移市场定位，同年公司收购了一家名为Cyclone Studio的游戏公司，在第二年，3DO公司大幅裁员150人并终止了3DO主机等硬件的开发，随后在一年之内卖掉了几乎所有的硬件部门，同年3DO公司更名为3DO Studios公司，并不惜花费巨资收购了以开发魔法门系列而闻名于业界的NWC公司。但这一切努力最终还是成为了泡影，2002年《魔法门》系列激烈市场竞争让3DO苦不堪言，公司财政每况愈下，在想尽各种手段未果后，在《疾风战场》发行不久后的5月28日，3DO无奈向法院申请破产。6月6日，法庭宣布，3DO需变卖公司资产来抵偿债务，至此，这家曾经风光一时的次世代先驱者终于倒在了历史的车轮下。

CHECK 次世代先驱——3DO主机

32位元主机的先驱者，第一款型号FZ－1由松下生产，全名为Real 3DO Muitiplayer，虽然该主机的性能毫无疑问地超过了同时期所有的竞争对手，然而其价格却是SNES和MD的4倍。由于3DO的普及率严重不足，第三方厂商的支持力度却非常有限。不过因为霍金斯与EA的关系，EA对该主机给予了强力的支持。为其打造了原创赛车游戏《Need For Speed》（极品飞车）。可惜这些游戏在3DO三出现时，PS和SS已经纷纷降临，3DO早已回天乏术，很快便黯然退出了市场。这台主机虽然没有成气候，但毕竟身为次世代的先驱者，除了完美移植的《超级街霸2 x》外，就是下面的这款话题作品。



CHECK 鬼才的执着——D之食卓

由曾经被称为游戏界"鬼才"的饭野贤治主持开发的AVG冒险游戏，体现了他另类而又富有创意的灵感。在3DO为数不多的游戏软件中是颗耀眼的亮星，这部游戏的续作后登陆于SEGA的DC主机。这款游戏的特点是并没有存档的功能，全程游戏时间就只有两小时（即半夜三点至五点）；若未在两小时内完成游戏，则会关闭异世界之门，而面临GAME OVER。在整个游戏当中，可以找到四只"萤火虫；若要看到完整的结局，则必须找齐四只，而萤火虫的出现与否，全取决于女主角萝拉所执行的各种行动。不过，这款在当时过于前卫的作品并未引起大众的好评。



狼组 WOH TEAM

狼组是成立于1986年的一个开发工作室，以开发现今著名RPG《传说》系列的第一作SFC版《幻想传说》而闻名，曾经在日本通讯网络公司旗下从开发小组上升到子公司，最后在1995年制作《幻想传说》时，对协力制作的Namco公司的过多干预行为产生不满，导致最后开发团队逐渐瓦解，主要开发人员纷纷离职，狼组因此走进了历史记忆中。而退出日本通讯网络的一部分原狼组成员则成立了另一家名为"Tri-Ace Inc"的游戏制作公司。Tri-Ace Inc公司强大的游戏开发能力让其成为现今业界非常有名的游戏开发商。

狼组与日本通讯网络公司之间的恩怨几乎持续了十余年，由于当时在制作《幻想传说》时，狼组开发团队对Namco公司强势主导开发进度甚至大幅变更原先游戏设定的做法严重不满，进而引发了与上层领导对立化的态势，狼组领导人五反田义治提交辞职报告离开日本通讯网络，而绝大多数开发团队人员也随之离职。丧失了主要成员的狼组既此已名存实亡。以狼组成员为主干开发实力的日本通讯网络也一蹶不振，瞬间从当时的一流游戏开发商沦落为几乎毫无大作开发能力的小厂商。

在这之后，原狼组成员以Tri-Ace的名义开发了《星海传说》等游戏作品，并逐渐得到大众认可和欢迎，逐渐成长为现今举足轻重的游戏开发商。眼看当初自家的孩子今天却骑到了自己头上，日本通讯网络大为不爽，在2006年把当年狼组开发的超人气游戏作品《梦幻战士》贬为18禁游戏，以此作为对狼组的报复行为，这种行为虽然引起广大爱好者强烈不满，但日本通讯网络完全不理会长久支持自家产品的爱好者的呼声，在2007年8月3日再次将狼组开发的另一名作《亚克斯战记》贬为18禁游戏。对于此种行为我们无法断定是对还是错，但由此可见，狼组与日本通讯网络之间的仇恨时至10余年后的今天仍然挥之不去。

狼组开发团队的游戏特色从初代领导人秋筱雅弘开始，就擅长设定壮大的游戏世界观与细腻的剧情，尤其是悲情的故事手法更是受到游戏迷的一致好评。由初代梦幻战士到梦幻战士四代的剧情演变更是可以看出狼组优质的故事编写手法，让游戏迷就算因为游戏难度过高而大摔手柄之际，也会因为想看到后续剧情而硬着头皮玩下去。这也是狼组解散后，仍有许多游戏迷希望狼组以前开发的游戏能继续延续制作下去的魅力来源。

CHECK 梦幻战士——美少女的热斗



梦幻战士VALIS于1986年-1992年间由日本通讯网络所发行的横卷轴动作游戏，在各种游戏主机都有移植版本。开发团队即是当时的子公司狼组，原作者是PIXEL氏。本作在1986年发售时，以持剑战斗的水手服女高中生穿着比基尼盔甲作为招牌，在当时还在草创时期的电子游戏界掀起一阵高潮，此作品的成功让当时的日本通讯网络一跃成为游戏大厂，而梦幻战士系列也成为红极一时的硬派动作游戏。美少女+动画+配乐+硬派动作游戏.这四大组合成为梦幻战士的招牌，也让梦幻战士在动作游戏的历史上高居大作排行榜之列，同时也是死忠玩家对其爱不释手的主要原因。本作一些优秀的设计理念，在日后延续到了另一部RPG大作《北欧战神传》中。

CHECK 幻想传说（SFC版）

《幻想传说》（Tales of Phantasia 简称 TOP），是在1995年12月15日由狼组负责开发，NAMCO（现在的NGBI）所发行的SFC平台的RPG游戏。1998年12月23日在PS主机发售了重制版。2003年8月1日从SFC版移植到GBA，



2006年9月7日从PS版移植到PSP，是移植版本最多的《传说》系列。本作讲述了主人公克雷斯和他的伙伴们与魔王达奥斯之间的战斗故事。本作主题曲"梦は终わらない"由吉田由香里演唱，以其甜美的嗓音和动听的旋律受到玩家的一致赞美，甚至被赞誉为系列最动听的主题歌。本作除了游戏作品外，还有着以此改编的OVA版动画，小说漫画等众多周边作品。作为本作的人设，藤岛康介也在这作确立了"藤岛式"传说的传统。

HOME ELECTVONICS

简称NEC-HE,以前日本电气(NEC)的子公司，以家电产品的制造销售为主业，而玩家们对其印象最深的还是由其推出且风光时的PC-E和PC-FX。

日本电气股份有限公司，简称日本电气或日电或NEC，是一家跨国信息技术公司，总部位于日本东京港区。NEC为商业企业、经营通信服务以及为政府提供信息技术（IT）和网络产品。它的经营范围主要分成三个部分：IT解决方案、网络解决方案和电子设备。IT解决方案主要是向商业企业、政府和个人用户提供软件、硬件和相关服务。网络解决方案主要是设计和提供宽带系统、移动和无线通信网络系统、移动电话、广播和其他系统。NEC的电子设备包括半导体、显示器以及其他的电子器件。NEC还生产面向国际市场的Versa系列笔记本电脑和面向日本国内市场的Lavie系列笔记本电脑。NEC还是地球模拟器(Earth Simulator)的发明者，它曾经是世界上最快的超级计算机。另外NEC是住友集团(Sumitomo Group)的成员之一。

1953年6月，NEC的无线电事业部独立,发展成为新日本电气,本部设在大阪市,以真空管、显像管、录音机、照明器材等为主要业务产品,之后向无线电接受器和白物家电销售业务扩充。1963年更是从NEC接管了电视接收器的制造部门，并整合了综合电器开发商的商品生产线，70年代后开始了民用无线接收器的生产销售。

80年代开始参入到家庭用VIR的行业中，规格主干上进行着与SONY不同的产品开发模式，虽然发挥了高端的技术力，但因为开发方式的劣势转变为了VHS方式。1982年伴随着NEC个人电脑业务的重组，接管了PC-6000系列家用电脑的业务，第二年余下的全部8位个人电脑业务也都由NEC=HE所接管。1983年进入音频领域，推出的一些CD制品受到广泛好评。1989年NEC的新办公大楼完工，NEC本社随之转移进来。

随着家用游戏主机PC-FX的市场运营失败，90年代后半段NEC-HE的业绩开始恶化，1999年9月28日NEC本社发表NEC组织大规模结构改革，在业务分割，转移过程中决定解散NEC-HE，2000年3月31日关门结束营业，2002年2月清算结束，至此日本电气Home Electvonics株式会社的法人主体完全消失。

虽然公司已经不在了，但其留下的东西永远留在了玩家们的心中。时至今日，NEC-HE推出的PC-E及PC-FX主机依然流传在市场上，且拥有着大量对其念念不忘的FANS。

CHECK PC Engine

PC Engine简称PC-E，于1987年由NEC-HE推出的基于HE-SYSTEM的家用电视游戏主机。它是世界上第一台采用CD-ROM的游戏机，也是性能最强的一部8位游戏主机，借助于一颗16位的专用图形芯片,它的表现十分接近真正的16位主机。PCE主机上有64K RAM，最大发色数为512，可同屏显示其中的256色，分辨率最大为256X216.6通道立体声音源。曾于任天堂的FC时代末期风光一时，推出了大量在当时有着出色表现力的游戏软件，不过由于市场定位方面的失误以及价格等因素，这台主机在推出后不久即被随后机能更强大的MD和SFC所击败，淹没在历史的潮流中，实在有种生不逢时的感觉。不过PC-E上曾推出过的一些经典作品到是很值得玩家们怀念。



CHECK PC-FX

PC-FX是NEC-HE于1994年12月23日发售的PCE的后续机种.是NEC加入次世代主机大战的旗舰。

PC-FX使用CD-ROM为标准数据设备，使用一颗21.5MHz的NEC V810 RISC CPU,带有2M RAM,可以显示16M色.分辨率可达320x240，PC-FX的2D能力相当强，活动块数可达128个，卷轴有7层，并且带有回旋缩放机能。而对于软件的定位PC-FX却与众不同，和其他32位主机相反，NEC把重点放在了它的高速动画回放FMV(Full Motion Video)和2D能力上，但对于次世代游戏极为重要的3D机能却近乎于零，由于这点致命的缺陷在与其他主机的竞争中很快便落于马下退出了市场。



ADK

ADK，原名阿尔法电子，公司于1980年7月成立，本部设在埼玉县上尾市，主营街机游戏的开发和贩卖。开创当初作为阿尔法电子时主要经营的是通信机器和音响设备等与游戏无关的业务，之后因为成功担当了三立技研的发售工作而正式加入到街机游戏的行业中来。因为自身资本匮乏的关系，当初是依托于BANDAI之下并由其提供资金进行游戏开发，并通过不断的努力，确立了以街机游戏及麻将棋牌类游戏为主的产业风格。在这之后，以自己的资金独立开发的《冠军棒球》开始，以成立当初就显现出的高深技术实力逐渐稳固了在日本游戏厂商中的地位，并且在麻将棋牌等桌上游戏领域为业界做出了非常大的贡献，甚至可以说是这一类型游戏的缔造者之一也不为过。

在1993年1月，阿尔法电子将社名正式变更为ADK，在这之前，公司的街机游戏软件开发与销售都是基于SNK的MVS基板来进行的，在变更社名之后SNK也一直为ADK提供软件开发上的协力工作与经验技术上的交流，以此为交换条件，在合同形式上规定ADK是禁止为SNK的NEO GEO以外的平台开发游戏的，但是ADK非表面化以其他品牌向其他机种开发和销售游戏的行为开始被SNK所发觉，ADK与SNK的关系因此逐渐恶化。

在这之后，ADK的业绩逐步下滑，通过不断地裁员，2000年之时只剩下了区区10余名员工。虽然新开展了一些如移动电话及LCD游戏等业务，最后仍然因为经营不善而被迫宣布破产。电子游戏之类的相关版权之后被SNK所接收。另外在破产之际公司虽然也使用过其他名称，但公式上仍然是采用ADK这这个略称。

另外提一句，ADK在NEO GEO平台开发的游戏当中，有忍者出场的游戏比较多是一大特征。

正如上述所说的，ADK的公司名称原为阿尔法电子，这个社名比起ADK来说似乎名气要更大一些，在公司的作品的封面和宣传海报之类很多都是打着阿尔法电子的图标，即使是在社名变更后，不少街机游戏仍然是以"阿尔法电子株式会社"的名义来宣传销售的。

不过一部分ADK的游戏FANS以变更后的"ADK"这个名字的由来为依据，将公司的原名称为"阿尔法电子工业"，关于这个称呼，有关人员一直都没有透露详细的缘由，到底是对还是错，以前一直没有准确的答案。近年，从原ADK的职员口中得知，"阿尔法电子工业"是当初公司制造修理基板的工厂用登记名称，而在登记之时，公司就和工厂登记名称交换了，结果本社就从阿尔法电子变成了阿尔法电子工业，这个关于名称的细节总算得到了解释。

CHECK 群雄聚首的世界英雄

1992年ADK开发的一款系列化的对战格斗游戏，除了系列4作的游戏外，还有着漫画等相关周边作品。系列作中的角色包含了服部半藏，孙悟空等历史和传说中的人物，和历来传统的格斗游戏相比具有非常强烈的个性与崭新的游戏系统，在众多格斗爱好者当中有着很高的人气。在当时本作并没有像其他格斗游戏一样受到《街头霸王》风格的影响，主人公并非格斗家而是设定为历史上的知名人物，荒唐滑稽的世界观以及家喻户晓的游戏角色，让这部作品有着与众不同的亲切感。除去街机版外本系列还登陆过PC，掌机和家用机等各大平台。



CHECK 霸王忍法贴

ADK公司于1996年5月份出品的街机格斗游戏，以日本战国时代为背景，出场的人物包括有忍者、浪人、阴阳师、怪盗、僧侣，甚至连织田信长和其贴身侍卫兰丸也加入了进来。本作在日本获得了很高的评价，可以算是ADK在MVS机板上与《世界英雄齐名》的巅峰作之一。虽说游戏类型并不相同，游戏的风格与97年同为ADK推出的《梦幻小精灵》(Twinkle Star Sprites)比较相似，可以说是出于同一传统的作品。游戏中除去初期的人物外，还可通过输入指令来选择隐藏人物，包括兰丸和神威等特殊角色。与《世界英雄》成对，本作和前者可算是adk街机游戏双璧作品。



TECHNOS JAPAN

TECHNOS JAPAN，通常简称"TECHNOS（テクノス）"，从FC时代过来的玩家一定不会对其感到陌生。其擅长的格斗及运动类游戏曾广泛传赞于玩家口中，以《热血》系列和《双截龙》而盛极一时。

TECHNOS是在1981年时由自DATA EAST出走的开发人员所创设的，以1986年6月在街机上推出动作格斗游戏《热血硬派》迅速串红为契机崛起，隔年1987年11月再次推出了街机平台的球类游戏《热血高校》（又译《热血躲避球》），此两款作品可算是日后系列游戏的元祖。"热血"系列的名号因这两款作品而打响，受到玩家的广泛好评，所以TECHNOS JAPAN不断推出相关系列作品，包含当时流行的各种游戏类型，形成了红极一时的"热血系列"。在1987年TECHNOS除了推出《热血高校》之外，还以去年《热血硬派》的类型风格推出了另一款著名作品《双截龙》，同样大受好评，之后同样推出续作，形成了"双截龙系列"。

虽然TECHNOS靠着两大人气游戏系列《热血》系列及《双截龙》系列而获得大量盈利，但由于过度依赖这两部系列作品，以致于后来创意匮乏，未能有人气新作继起，再加上TECHNOS于1991年用了大量资金在东京中野区建造了"TECHNOS中野大厦（テクノス中野ビル）"，以致于泡沫经济崩坏时终于被沉重的利息负担所压垮，1995年末时宣告破产倒闭。

TECHNOS JAPAN在通常场合一般略称为TECHNOS，社名LOGO及电视广告等也都是采用这个略称用来强调公司的名字。另外，TECHNOS游戏中的很多角色们用的都是社内员工的名字，在开发《热血硬派》的时候因为预计到了这款游戏将会热卖，所以将游戏的主角定名为社长的名字"くにおくん"（国夫），这个已经非常有名了。

泡沫经济的末期的1991年，将东京都中野区的自社大厦建设成为"TECHNOS中野大厦"，但因为泡沫崩坏的关系建设费用严重压迫了公司的利益，这也间接加速了TECHNOS走向破产的道路。

热血系列的版权目前由当年的开发团队新成立的Million（ミリオン）所拥有，透过Atlus发行移植版、复刻版等。

附：TECHNOS曾经赖以生存的两大系列推出过的著名作品有：

热血系列：《热血硬派》，《热血高校躲避球》，《热血物语》，《热血行进曲-大运动会》，《热血时代剧-全员集合》，《热血新记录》，《热血高校足球篇》，《热血格斗传说》，《热血篮球》，《热血高校冰球部》。

双截龙系列：《双截龙》，《双截龙2》，《双截龙3》，《新双截龙》，NEO GEO版《双截龙》。

CHECK 热血格斗传说

1992年12月23日于FC主机发售的热血系列的一作，将热血系列一贯的乱斗风格发挥到极致的作品。玩家在本作中设定自己的生日血型等资料扮演属于自己的原创人物，参与四大格斗部的格斗大赛，以2VS2循环赛形式打败所有的竞争对手获得冠军，并挑战最强的"虎面"两兄弟。游戏中各位角色都拥有着各色强力的招数和必杀技，还存在着双人协力发动的超强合作必杀，合理运用各种招式和场地的高低差地形是战斗胜利的关键。本作的操作感在热血系列中属于上乘之作。行动跑步跳跃打斗都非常流畅，丝毫没有早期系列作的那种生硬的感觉。此外，本作同样对应手柄四分插，多人同屏乱斗的感觉十分爽快。



CHECK 双截龙——双龙的怒吼

《双截龙》是TECHNOS最早在大型街机平台推出的动作游戏，后移植到FC平台，并推出过数部续作。《双截龙2》是系列中最具代表性的一作，以十分硬派的操作手感及个性鲜明的角色设定，吸引了大批清版动作过关游戏爱好者，让人欲罢不能，双人合作的乐趣更是当时玩家同乐的热宠。因口碑良好，《双截龙》系列先后登陆过FC，MD，SFC，PS等平台，并推过格斗版，无论是在日本还是在欧美都拥有相当高的知名度。本系列的标题"双截龙"指的是游戏中两位彪悍男主角的代称，意为"双龙"的意思，因此系列作无论是街机还是家用机都一向以双人合作闯关杀将为最高的乐趣。



原SNK

SNK本名新日本企画，由拳击选手出身的川崎英吉于1973年创立，1978年7月22日以法人身份正式成立株式会社。公司在创立初期即开始了电子游戏的开发与制作，主要以射击游戏和动作游戏为主。在1986年，SNK冒着极大的风险在其推出的街机游戏《雅典娜》中加入了有真人女歌手演唱主题曲的声音芯片，并让这款作品大受欢迎，同年，另一款动作游戏《怒》也引起了玩家群中的广泛轰动，其中1P主人公克拉克，2P主人公拉尔夫，和幕后的指挥官哈迪兰都成为了日后大红大紫的《KOF》系列中的主要角色。还有一部不得不提的作品是《古巴英雄》，相信年龄在20多岁的朋友都不会对此陌生，游戏除了火爆无比的战斗场面外，还第一次引入了“乘物”系统，玩家可以搭乘坦克来攻击敌人，甚至可以利用上下坦克的“无敌时间”来保命。这些要素设定都在日后的《合金弹头》系列中得到了继承和发扬。

1990年夏天的AOU万国街机博览会上，SNK公司展出了他们的名为“NEO GEO”的“符合多线路视频系统”（简称MVS基板）。这就是陪伴SNK度过辉煌时期的主力街机基板。1991年7月，在“把街机带回家”的宣传口号中，SNK的卡带式游戏主机“NEO GEO”正式发售，其自身具备的当时极为强大的机能和卡带的超高容量一时间被街机狂热者们视为无上的神物，虽然因为价格和软件类型单一的缘故销量并不理想，但拥有众多SNK经典街机游戏的这台主机至今被很多玩家奉为收藏的至宝。同年的11月和次年的9月，《饿狼传说》和《龙虎之拳》相继发售，这两款堪称SNK格斗游戏双璧的作品引入了很多前所未有的新概念，如多线战斗，屏幕缩放，超必杀等，都是在这两大系列中得到创新和发扬。1993年另一款SNK的代表作《侍魂》问式，这款以武士刀剑及怒槽重新等为特色的作品，在赤手格斗为主流的领域中开创了另一片新天地，以后的几款续作更是成为脍炙人口的经典佳作。而在1994年开始的《格斗之王》（KOF）系列将SNK带入了它生命中最辉煌的时期，往后每年一作的系列传统让《KOF》几乎成为了SNK格斗游戏的代名词，直到今天，这个与《街霸》齐名的格斗经典仍然在发挥着它的光彩。

2000年底，由于沉重的债务赤字，SNK不得已投靠了柏青哥业巨头ARUZE公司，并在2001年10月1日被迫宣告破产，SNK这个名字一度消失在了历史的车轮中，但没过多久，一家打着PLAYMORE名号的公司却携着那些传世经典出现在这个世界上，并且，其LOGO上天蓝色的SNK字样是那么的醒目……

CHECK 高贵的NEO GEO

SNK公司在1990年推出的一台16位主机，搭载了摩托罗拉的68000 CPU（16BIT的CPU芯片，并且其主板可以说是SNK的MVS街机机板的家用型改版，因此NEO GEO可以完美地再现SNK街机作品的高超水准。但由于其主机和卡带的高昂价格，这台主机的销量并不理想，其后推出的NEO GEO CD机虽在价格上有所削减，但却造成了读盘过于缓慢的诟病。软件阵容的单一匮乏和市场定位上的问题使这台传奇主机很快就退出了历史舞台，在今天，它更多的身影是出现在古董交易市场和玩家的收藏柜中。另外，“将街机搬回家”这个口号在当时确实比较吸引人，但实际应用起来其实很难再现街机厅中的那种氛围。



CHECK 作为第三方的表现

SNK作为第三方在家用机的市场上也是非常活跃的，在当年的SS和PS上均有街机作品的移植版本。在SNK自家主机NEO GEO上，基本上它的街机作品都会有移植版本，但因为价格和读取速度的关系，受到的关注并不多，而移植到主流家用机上的作品却很受欢迎，《KOF》，《侍魂》系列都在各大主机上有着出色的表现，特别是DC上的KOF98和KOF99还在原作基础上作出了一定改良。在原创游戏方面，SNK曾经在PS上推出过AVG游戏《格斗之王--京》和《雅典娜--AWAKEN FROM ORDINARY LIFE》，不过都差强人意，唯一可算是优秀作品的也只有那款RPG《真说侍魂-武士道烈传》了。



DATA EAST

DATA EAST是由福田哲夫于1976年4月20日创立的游戏会社，以国外的Data West公司为目标，在公司名称上采用了以其“West”（西）对应的“EAST”（东）为名称。公司以有着众多独特世界观的个性作品为特征，在20世纪80年代首次在业界推出了交换式卡带业务，这种运营模式在今天仍被许许多多的公司广泛采用着。在游戏以外的领域，DATA EAST在图像传送装置，卫星电话通讯装置，心电图传送器等情报仪器开发与销售方面也有着一定造诣。另外值得一提的是，DATA EAST在广告方面有着非常独特的个性，经常采用另类的宣传方式。

在这个世界上有许多拥有良好口碑的作品却在销量上一败涂地，DATA EAST的倒闭再一次延续了这一点，从DATA EAST为世人留下的最辉煌的作品《重装机兵》（METAL MAX）系列的角度来审视，也许可以从中找到这家曾经风光无限的个性游戏厂商的昔日身影。

《重装机兵》初代发售于1991年5月24日，这已经是FC时代的末期，虽然这款作品的品质无论是从游戏剧本还是画面，系统，音乐都堪称FC上RPG的最高水准，甚至比起1年前发售的RPG名作《最终幻想3》毫不逊色，但可惜的是，《重装机兵》既没有FF和DQ那样长年积累下的口碑和声望，踏上的又是8位机的末班车，因此第一作的销量远没有达到预期的水平，虽说十分遗憾，但细心的玩家早已经发现，这款系列初作中存在着相当明显的由于时间关系造成的赶工痕迹。对作品并不满意的DATA EAST再次奋起，两年时间后，《重装机兵》的续作在SFC平台上再度登场，比起前作，《重装机兵2》不论从画面上还是剧情上都有了质的飞跃，并且这一作的完成度明显比前一代要提高了很多，并且前作中一些优秀的创意也被很好地继承发扬了下来，而在当时大多数RPG游戏竞相模仿FF和DQ的成功套路时，《重装机兵》系列能将独创的系统保持并继承下来是相当难能可贵的。可是在这之后，除了1995年推出的一款初代的重制版以外，DATA EAST再也没有推出过《重装机兵》系列的相关续作。直到2003年6月25日，由一家名为NOW PRODUCTION的小公司将系列第二作复刻到GBA平台一周之后，DATA EAST便正式宣布了破产，这代表着世界上再也不会有DATA EAST出品的《重装机兵》续作了。从系列御用画师山本贵嗣的个人主页上，我们可以看到当时正在开发中的《重装机兵》续作《METAL MAX WILD EYES》的原画设定，熟悉的手笔让每一个系列FANS都感慨万千，但遗憾的是，这些原画永远也不会在游戏中得到实现了。

CHECK 重装机兵-沙尘之锁

在DATA EAST倒闭后，一家名为Success的公司买下了《重装机兵》的版权，并于2005年9月推出了这款PS2版新作，系列的高自由度得到了最大限度的保留，赏金首系统大幅加强，让系列爱好者大呼过瘾。但遗憾的是，这款新作的原画已经不是系列的御用画师山本贵嗣，3D的表现和音效、音乐等等方面都差强人意，而整个游戏的故事线索更是十分薄弱，如果宫冈氏接手游戏开发的话，情况可能会比这好上很多。但不论怎么说，《重装机兵》系列终于算是获得了新生，而系列的爱好者们，就可以继续期待这部经典系列作的未来表现了。即使不是原来的公司，游戏还是那个游戏，这就已经是够了，不是吗？



CHECK 海格力斯的荣光

DATA EAST公司开发的一部RPG系列作品，从第一作《斗人魔境传》开始，1987年至1994年间总共发售了4部作品，此外还有着GBA版的外传作品。2003年DATA EAST破产后，作品版权被PAON CORPORATION公司所持有，最新作为NDS版的《海格力斯的荣光-魂之证明》。本系列以希腊神话为背景，讲述神话中的英雄海格利斯的故事。不过虽题目如此，海格利斯以主人公的身份只是第一作《斗人魔境传》和第二作《行进的众神》而已，从《泰坦的灭亡》开始，其在故事中只是作为帮助玩家的配角了。最近在NDS上推出的最新作延续了这个系列的衣钵，感兴趣的玩家一定不要错过，相信会再次体验到经典的魅力。



东映动画

除了主营游戏业的游戏公司外，在日本还有着很多其他产业涉足过游戏业的会社，东映动画就是最著名的例子。东映动画1956年在日本成立，是日本动画界最为著名的动画制作公司之一，也曾参与过众多游戏的CG制作和游戏开发工作。

1958年日本影史上第一部长篇彩色电影动画《白蛇传》在日本正式公映，这部片子即为东映动画第一部彩色动画电影，而且也对日后日本动漫产生了非常深远的影响，在这一年，日后名振动画界的宫崎俊正在上高中，以他为代表的日本动画人正是在这个时候立志在动漫业发展自己的人生。数年之后，宫崎俊正式成为东映动画的一员，第一部参与制作的作品为《汪汪忠臣藏》，随后《格利佛宇宙旅行》和《太阳王子-荷鲁斯大冒险》等作品更令宫崎俊得到名监制高田勋的赏识，从此佳作持续不断地推出，为日后著名的"吉卜力工作室"成立打下了坚实的基础。

提到东映动画就不得不提起在日本有着动漫之神称号的手冢治虫，作为日本早期最著名的漫画家，手冢治虫早在东映动画成立之前已经发表了《新宝岛》、《铁臂阿童木》等家喻户晓的漫画作品，在东映动画成立后不久，手冢治虫便进入公司担任了原画设定的职务，并开始了实现他多年以来的梦想——将漫画改编成为精彩的动画，正是在这个时期，日本动漫界"将热门漫画改编成为动画"的不成文行规开始兴起，此后，动画结合漫画的经营模式让日本动漫逐渐走在了世界的前列。

早在80年代初，中日建交不久，我国便已经开始引进日本动画电影，而首先得到引进的就是东映动画出品的动画电影，年龄稍长的人都不会对那个时期的一些作品感到陌生。也正是在这个时候，日本动漫在中国大陆开始风行，可惜自90年代初开始，由于种种原因，中国大陆的电视台逐渐不再引进日本的动画作品，不得不说这是一个莫大的遗憾，也正是这个时期，日本动漫的水平与中国大陆之间的差距越来越大，从而造成现今日本动漫一统天下的局面。

东映动画早期参与的游戏作品基本都是以其80年代和90年代播出的动漫作品改编的，因为手中有版权，制作各个机种（主要是FC和SFC）的游戏没有什么阻碍，除了自己开发外，东映动画主要是委托一些具备一定实力的开发公司来制作相关动漫改编作品，但在90年代初后，由于开发技术和业务调整等需要，动漫作品的版权越来越多地被BANDAI所持有，东映动画逐渐从游戏行业中淡出，专注于自己本行的动画制作发行业务中去了。

CHECK 游戏王系列

漫画家高桥和希于1996年在《周刊少年JUMP》上连载的漫画作品，于2004年连载结束。单行本共38本，343话。《游戏王》动画版也于1998年由东映动画播出，在日本的朝日电视台播放，共27集。之后转往东京电视台继续播出，已超过200集。动画和漫画的英文版权由美国的华纳兄弟公司获得，并于他们旗下的Cartoon Network、Nickelodeon及其他友好联盟播放，并拍成动画电影，于2004年暑假在美国上映。红极一时的《游戏王》登陆过掌机和家用机各大平台，在日本和中国地区都有广泛的玩家群体，实体卡片比赛等活动也都非常受欢迎，在各地都有着花样百出的对战比赛。



CHECK 龙珠Z系列

日本著名漫画家鸟山明于20世纪80年代开始连载的超长篇漫画，并由东映动画推出过TV版动画和电影版的剧场版动画，由其改编的游戏也从FC时代开始就不断有新作推出，东映动画当年参与的这个龙珠游戏系列大多为卡片式的RPG游戏，以地图式冒险探索和战斗时的卡牌式对决为系列的最大特征。而进入21世纪后，《龙珠》这个品牌早已不被东映动画所有，以重现原作场面和大魄力的必杀特写为卖点的格斗游戏成为新时代《龙珠》的招牌。早先那个平面的卡牌式《龙珠》随着时代的进步而逐渐远去。而东映动画，已经逐渐从游戏业淡去，转为专注于本家的动画制作开发行业去了。



万代(BANDAI)

BANDAI公司是在战后的1950年成立的"万岱屋"发展起来的，意译为"万岱不易"的含义，曾经是全日本最大的综合性娱乐公司之一，公司业务涉及娱乐、网络、动漫产品及其周边等众多产业。其生产的各种影视、动漫模型的数量之多，品种之全在业界无出其二者。最著名的即为《机动战士高达》系列相关产品。BANDAI公司总部设在日本东京，在全球八个国家地区设有27家子公司。除去动漫周边产品外，BANDAI遍及全球的商品包含游戏软件、多媒体、音乐、电影长片、自动贩卖机、游戏卡、糖果以及授权服装等等。可以说包罗万象，是家全能型的娱乐大厂。

在2005年，由于日本游戏产业的萧条与自身发展方面的考虑，BANDAI与业界技术力见长的NAMCO（南梦宫）公司在2005年宣布成立共同控股公司"万岱南梦宫控股公司"（英文名：NAMCO BANDAI HOLDINGS，简称NGBI），BANDAI与NAMCO则成为旗下的控股公司。这个决定是由于两家公司在业务和资源方面可以互补，在持续恶化的市场竞争中能更好地求得生存。合并后的NGBI控股公司代表取缔役社长由原BANDAI社长高须武男担任，取缔役会长则由原NAMCO副会长高木九四郎担任。BANDAI代表取缔役社长由上野和典常务升任而担当，高须氏就任代表取缔役会长。两家公司在残酷的市场搏弈中走到了一起，成为了现今在业界不输于Square Enix的游戏开发大厂。

BANDAI作为独立的娱乐会社时的业务内容主要为玩具、模型、扭蛋、卡片、服装、生活用品、文具等的开发、生产和销售。

卡片：BANDAI推出的游戏卡片被日本年轻人昵称为"Carddass"，深受消费者喜爱。

玩具：包括各种动漫作品的模型，手办等产品，不少都具有很高的收藏价值。

服装：以直销和代理大受孩子们欢迎的电视动漫造型服装衣料为经营中心开展业务。所开发的商品将各动漫形象鲜活再现，深受广大儿童欢迎。

扭蛋：这款涵盖多个层面的系列商品深受各层次消费者的支持，在世界各地都有其活跃的舞台。

游戏：电视游戏软件、游戏厅、游戏机等的企划、开发。

影音：电视动画、电影动画、DVD、动画音乐、唱片等产品的制作。

唱片：旗下lantis等公司出版的音乐及动漫作品无论数量和质量都极佳。

动画：旗下Sunrise（日升）等动画公司创作的动画作品的良好口碑享誉国内外。

CHECK 机动战士高达系列游戏

BANDAI由于手中握有大量的ACG作品的独家版权，其推出的游戏软件也大多为动画漫画改编的相关作品，其中《机动战士高达》作为日本动画界的一个神话，在20余年的岁月中BANDAI跟随着这部经典的脚步不断推出着各种题材的游戏作品，含盖家用机，街机及掌机几乎全部的游戏平台，游戏类型也从ACT、SLG、FTG等全面开花，并且依靠着原作超高的影响力，每部作品都能保证一定的销量，这棵万年的摇钱树不知给BANDAI带来了多少利润，而这一光荣传统现今完美地延续到了NBGI的手中，《机动战士高达》这个金字招牌在今后会愈发地耀眼。



CHECK 圣斗士圣衣神话

BANDAI曾经是全日本最大的玩具及周边制造商，动漫作品的周边产品销售占据了其很大利润空间。这款曾经流行于八、九十年代的圣斗士圣衣模型相信过来的人都不会陌生，精致人物的制作，可以脱着的圣衣部件都非常不错，圣衣部件脱下后更是可以组合成为漂亮的完整圣衣形态。在当时中国内地也曾流行过这些模型，青铜五小强和十二星座的黄金圣斗士都是孩子们手中的宝贝，而且至今也有很多爱好者精心收藏着。而随着近年新拍摄的《冥王篇》的热播《冥王神话》漫画的新连载，新一轮的圣衣模型热潮再次来临，更为精美的设计，更为华丽的圣衣，厂商的捞钱之路还远远没有结束。



Kurosaki Ichigo 在心灵中不断燃起的

Fresh
靠着动画的名义再次推出了受人期待的全新作品

靠着动画名义连续不断推出续作的格斗作品死神终于在5月15号发售了最新作，这款作品仍然保持了前作的画面与操作，其实这点是众多玩家们不满的主要原因，虽然此作日本著名电玩杂志给予了28分的评价，略微比以往的作品得分要高，但是游戏性和视角问题仍然没有得到有效地改良。本款作品仍然保留着以往的“素质”。

Open
改编动漫系列作品成为了给予这款作品的灵感来源之一

改编自久保带人原作漫画，以获得死神之力的高中生黑崎一护对抗恶灵的战斗为主题，透过赛璐珞 3D 着色法重现原作的角色与世界。

游戏承袭前4代作品的基本系统，并首度加入2对2的途中换手制组队战斗系统，玩家将选择2名角色来组队战斗，战斗途中可视残存体力状态即时换手，并具备不同特性的组队模式以及双人共同施展的强力必杀技等新系统，大幅提升对战时的战略性。

游戏具备3种不同的组队模式可供选择，包括换手时可抵挡敌人攻击的「防御性组队」、可施展不间断的双人联手连续技的「攻击性组队」，以及受到伤害时可快速累积组队计量表来施展强力必杀技逆转局势的「技术性组队」，让玩家依照需求自行设定。

因应组队对战系统的加入，游戏中的强力必杀技「灵压奥义」也进化为双人共同施展的「W 灵压奥义」，有着与一般灵压奥义不同的双人精彩演出与更强大的攻击力。

另外，在单人战斗模式下现在已经能以无接缝方式来进行始解、 d解等变身。

Private
画面素质仍然与前作同步 难道制作小组仍然没有改变吗？



PSP版本的死神格斗系列似乎从一开始推出之后就没有受到玩家们的关注，记得以前一个论坛做过关于此系列作品的问答，其中里面一条是这么问的，“它说这款作品能够吸引你的最大原因是什么？”很多玩家第一时间回复的基本上都是能够与动漫同步的游戏剧情、非常简单的操作以及弱智到了极点的游戏AI。可能对于刚刚推出的游戏作品来说，玩家们都不会介意它初作所拥有的游戏画面，但是偏偏一连推出到现在的第五款作品画面仍然还是保留着前作的水平，丝毫没有过变化。其实对于给玩家们的感觉来说，画面是最为直观的！一般进入游戏的第一眼许多玩家都会将评价画面作为首要的“工作”。

本作品游戏角色仍然浑身充满了毛边，快节奏的操作中画面中仍然会出现很严重的拖影。

追寻所有的足迹
我们共同——
与邪恶作战

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

□文责/菜团

PSP	本刊译名：死神 炙热之魂5			CERO A
	Ring/SCEJ	4980日元	2008.5.15	
对战格斗	UMD	日版	1-2	896KB

全新的死神回来了

Mystery

游戏的操作仍然简单
简化出招换来爽快的对战感

游戏的剧情模式通过各种模式让玩家们熟悉其中的操作，最开始的剧情是尸魂界篇。在此篇中首先为玩家们介绍了游戏基础操作。游戏是按照课题模式来进行，总共有9个课题，分别是NO1，基本移动：玩家们只需要使用方向键或者摇杆，移动到对手背后即可完成、NO2，防御：本关的目的就是按住防御，撑过20秒即可，如果对手对你进行连续攻击的时候，会被破防，所以有时候就需要使用换线来进行躲避、NO3，通常移动：用基本攻击打中对手5次即可，连续按X即可完成此任务、NO4，特殊移动：利用各种特殊移动到对手身后，对手对你进行攻击的时候换线就可以躲避，NO5，COMBO打击：打出5HIT以上的combo即可通过此关。



炙热之魂！

Attack

全新系统融入
让尸魂界的战斗更加刺激

游戏的另外一个特点就是全新加入的组队战，这个系统让游戏变得更加刺激下面我们就来讲述一下组队训练中的要点。

NO1，TAG交换：换人训练，我们需要在游戏中按L键进行换人，使用3次后即可、NO2，STRIKEATTACK：使用R键进行援助攻击，打中对手3次即可、NO3，身代WARI，在被对手击中的瞬间按L进行换人，之后再次防御并且恢复本次攻击一半的HP，成功2次即可通过、NO4，OFF-TAG：L键进行换人击中对手后再次使用任意的COMBO攻击对手2次即可、NO5，DEF-TAG：防御的时候按L进行强制换人，使用2次即可、NO6，TEC-TAG：使用L+□可以强制让对方换人，使用2次即可、NO7，限定解除：蓄满气槽之后可以使用L+R键进行暴气，可以有效地利用高伤害消灭对手、NO8，灵压奥义：在限定解除的条件下使用□+×即可使用奥义必杀技。



阿散井恋次

尸魂界死延亭死神十三护卫队六番队副队长，和露琪亚从小在流魂街长大，且进入和露琪亚一起中央学院学习。

Renji Abarai

Battle

与动漫同步的故事情节
为你讲述黑崎一护传奇经历

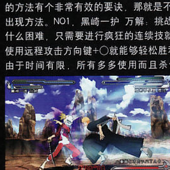
这款作品可以说在当时的漫画界直接彰显了自我的风格，那时的日本动漫界模仿与抄袭的动漫作品有很多，而完全能够独立出来的作品并不在少数，死神就是其中之一，这款作品讲述了一个死神界的故事，所谓的死神本来是负责将人世间飘零的游魂带回冥界的神灵，但是作者久保带人突发奇想地在『BLEACH』的世界中，将死神的情节完全地独立出来。死神栖息之地“尸魂界”与现实空间的夹缝中产生了奇怪的次元，我们的主人公高中生黑骑一护在一次意外中继承了死神路基亚的力量成为了死神的代行者，为了抓捕从死神世界逃出的恶灵虚，一护展开了令人难以想象的战斗旅程。本来，死神是被禁止将能力传给别人的，所以也导致了一护和路基亚间背负着残酷的命运。而一护的个性则是那种一生气就会变强的类型，绝对不允许自己失败，为了保护身边的朋友，一护不断发掘着自己的潜能……



Battle

获得全角色的关键
就是不断地进行游戏

这款作品最大的魅力就是开启全部的隐藏角色，各位玩家们不要将其想象的多么繁琐，其实开启隐藏角色的方法有个非常有效的要诀，那就是不断地进行游戏，下面简单介绍几个角色的出现方法。NO1，黑崎一护 万解：挑战条件就是对手灵压不断上升，基本上没有什么困难，只需要进行疯狂的连续技就可以了、NO2，井上织姬：使用×键或者使用远程攻击方向键+○就能够轻松胜利、NO4，茶渡泰虎：让对手的防御坏掉，由于时间有限，所有多多使用而且杀伤力大的连续技对其进行攻击、NO5黑崎一护 始解：随意攻击或者是连续攻击的关卡，注意对手的攻击动向。出于篇幅所限，人物获得方法就介绍到这里，最后推荐一个刷人物的简单方法，那就是在使用组队战的时候会发现游戏变得异常的简单，必杀随便放，什么槽都是满的，不断打组队战即可轻松获得全人物。



THE CHRONICLES OF NARNIA PRINCE CASPIAN

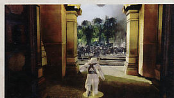
改编自英国作家C.S刘易斯的畅销系列小说，《纳尼亚传奇：狮子、女巫、魔衣橱》全球票房热卖超过7亿4500万美金。在第一集中，来自英国伦敦的四兄妹继承了狮王Aslan成为纳尼亚王国新领导者。数年后，他们无意间从纳尼亚王国回到了原来的世界——英国，而奇妙的是，他们竟然才离开几分钟而已。这就是本作的开端……神秘纳尼亚国度原本祥宁静纳尼亚国度居住着许多神话里才会出现的生物：会说话的野兽、矮人、人羊、人马还有巨人，他们也都会在本作中再次登场。

本作的定位是纯正的动作解谜游戏，而且解谜的成份相当高，是以娱乐为主，主要是为电影造势，是一个很轻松的游戏。 □文/七曜

1 STAGE

四位主角重回纳尼亚，但时间却已经过了1300年

前作中，冰雪女巫被击败，神奇的纳尼亚王国结束了永久的冬季，但宁静的美好总不会持续太长……魔幻系列的火爆让迪斯尼不肯放手旷世经典，于是本作随之诞生一年之后，四位主角重回纳尼亚王国，但时间却已经过了1300年之久，而他们所认识的纳尼亚王国已不复存在，当时富丽堂皇的宫殿已成废墟，而被台尔马人所征服的纳尼亚，也落入了暴戾凶残的弥若兹国王的魔掌。在台尔马人的暴行之下，纳尼亚人几乎灭绝。不仅如此，弥若兹国王更一心一意想要杀死纳尼亚王储凯斯宾王子，让自己亲生儿子成为唯一的继承人。四兄妹将与本集出现的新角色，年轻帅气的凯斯宾王子携手合作，在众多奇幻生物的协助下，共同从台尔马人手中拯救纳尼亚，重建成充满荣耀与希望的纳尼亚世界。结束魔衣橱里的传奇历险，帕文西家族的四个兄弟姐妹已回到了人间。时隔一年，神秘的力量再次将他们拉回纳尼亚王国，然而他们却惊讶地发现，纳尼亚早已飞渡1300年！在他们离开的岁月里，纳尼亚的繁荣早已不再——邪恶的梅瑞兹国王暴力统治着这片土地，王国的正统继承人凯斯宾王子遭到追杀，不得不四处躲藏。在狮王阿斯兰的帮助下，四兄妹将再次披上战袍，领导纳尼亚的动物和精灵们，帮助凯斯宾王子重塑神奇世界的和平！



2 STAGE

系列儿童故事《纳尼亚传奇》由七本故事组成

系列儿童故事《纳尼亚传奇》由七本故事组成，描写了魔法王国纳尼亚的兴亡。1950年起每年发表一本。其中1956年出版的《最后之战》获卡内基奖。本次推出的《凯思宾王子》可谓真正的全平台推出，虽然游戏的素质一般，但其在游戏界为电影造势，确实是大手笔。玩家可操控的角色多达20名，而且每个角色都有属于自己的武器和特殊能力，而每个角色的特殊能力都是需要用到的，着重是通过他们的能力来解谜。在每关开始以前会有角色的操作指导画面，无非都是一些很简单的操作，不管是两人一起还是团队行动，都要多利用每个人的特殊能力来解谜，这是本作顺利通关的最关键之处。



←如此火爆的战斗场面不得不说迪斯尼的制作功力确实相当强大的，短兵相接也是本作的特点。



本作解谜过程的关键要点详细解读

要特别注意的是，每个需要用特殊能力解谜的地方都会有提示，能破解该机关的角色来到附近就会出现提示，否则会显示问号，请掌握好这点，就会很容易的作出判断。需要用道具开启的机关，会有道具形象的轮廓发出闪光。有些道具藏在桶里，需要破坏掉才能获得。游戏中没有很复杂的解谜，一般都是破解机关，只不过有些地方需要连续破解机关，有脚印的地板只需踏上去即可，有些地方需要NPC同伴和你一起踩或者拉机关，原地等待他过来就行。往往在破解掉一个场景的机关后，会返回原点，这时需要另寻路线。

生存必须掌握的法则，请务必认真观看。

本作并不难，主要是想让玩家了解和体验电影的情节，所以在每通过一小关后，如果任务失败或者阵亡都无须慌张，只用从这一小关打起，也没有次数限制。每关的解谜在熟练掌握了规律以后，只要稍动脑筋就会融会贯通，举一反三，后文看过七曜前面关卡的过关演示后，就能自己破解后期的谜题，游戏性能得到很大的保留。



3 STAGE

各大要素详细介绍，游戏进阶必看！

本作中没有人物等级设置，人物也没有必杀技之类的设置，是一个非常朴实的游戏，但人物的体力槽是会通过获得的体力碎片来成长，碎片有银色、金色、蓝色等，只要不断地获得就能使体力槽的上限成长。而很多宝箱中也是体力碎片，这些宝箱上面有一个提示数字，这个数字表示需要钥匙的数量，比如10，就表示需要10把钥匙才能开启该宝箱，钥匙的拥有数量在屏幕右下方有显示，而且钥匙在地图上随处可得，反复进行关卡也可以反复获得。宝箱总数在进入游戏前的主菜单中可以查看。既然是动作游戏，那么操作也是必须掌握的环节，每个解谜的地点都会有操作提示，



按A、B键这种直接按键提示很简单，有向下的箭头是要将指定物品放在此处，一般攻击是按X，防御是LT和RT，A是远程武器。

↑骑在巨人的背上展开攻击也是一个非常爽快的事情。



→乘鹰鹫对敌人的城堡展开奇袭。

4 STAGE

抛砖引玉 流程攻略第一关

开场后玩家可以控制四名角色，一个人马、一个人羊、一个矮人和一个战士，人马的优势是速度，突破能力强，而解谜更多的是要用战士、人羊和矮人。首先进入正面的大厅，往左边上楼，清除障碍物和杂兵一路前行，在限时内用战士的弓射掉顶灯，使它砸向下面开宝箱的杂兵。接着将会面对一群杂兵的围攻，这时只要用战士的回旋撒刀即可解决，地图左边有一个盾牌，获得后能增强防御力。

打开宝箱后回到原点，在一个需要齿轮启动机关的墙壁旁边用战士的弓箭射下齿轮，用人羊搬起安放在墙壁上，会开启隐藏的宝库。在来到有两个拉杆的门前，与同伴一起开门，在广场里有一大群人在混战，十分激烈。这里不用清里杂兵，而是先找到巨人，然后按Y键骑在他的背上，用他破坏掉全部三架投石车。先去左边，在接近桥的地方巨人会被困住，这时需要清理掉锁住他的杂兵，然后破坏掉投石车。

接着直接破坏掉中间部下方的投石车，最后来到右边，巨人因为体重太重将木桥压断，落了下去。这时骑在另一个巨人的背上将其拉起来，然后两个巨人一起推倒旁边的巨石，过去后摧毁最后一部投石车。返回原点，这次换成操作矮人，从石梯上去，



钻过洞穴，拉开闸门。进入到下一个场景后，换人羊搬起地图中间带吊环的箱子，放到右边的钩子上，开门。

又来到多人混战的大场景，这时有一个链锤男出现，将其击破后，启动机关，这样就能召来鹰鹫，骑上它来到城墙上，操作弩车破坏敌人的战舰。在破坏掉第一艘后，回防。这时再回到广场，再次击破来袭的链锤男，并清理数十个杂兵，就能再次使鹰鹫降落，并骑着它到城墙上，完全破坏掉所有敌人的战舰。回到原点，在城墙有提示的地方用矮人的钩爪爬上去，启动机关将齿轮放下来，开启隐藏的暗门。

换成人羊，来到一个被障碍挡住的石梯处，用它的蓄力攻击粉碎障碍，再用弓箭破坏掉机关。切换场景，同时也来到第一关的关底，这时需要控制人羊搬起城墙上的物品，然后按住LS键，用蓄力攻击，把下方锁住巨人的杂兵驱散，巨人得到解放。这时20个弓箭手就会回到原点，第一关的决战，击破两个链锤男和30个杂兵即会迎来胜利，矮人带着神器乘鹰鹫离开。

5 STAGE

抛砖引玉 流程攻略第二关

第二大关开始，一开始因为没有武器，所以首先需要离开绝境。去画面最左边，搬开石头，进洞后必须保护好火把不被吹灭，否则会遭到蝙蝠的攻击。有些风口是在暂停刮风的时候快速通过；而有一些路口需要推倒旁边的墙将其堵住。一路前行来到一个高台处，这里需要将火把放在机关附近，人迅速跑上去捡摇杆，本作中的道具在地上会有微光发出。小地图上也有明显的表示，顺利拿到钩爪后脱出洞穴。这时来到地图右边，在有提示的地方使用钩爪，顺利爬上断崖。先沿着石梯来到一个古墓，进入后依然是捡木棒点火把，启动两处机关后，道路被连通，一路前进获得武器。到达一个有三尊石像的地方，走两边破解所有机关后，获



←强壮的人羊是战斗和解谜都必备的主力。

得宝箱并回到原点，清除中间石像前的障碍物后，从其背后脱出古墓。拿到武器后一路右行，来到一处有琉璃玻璃的地方，在地上将两个圆形石板安放在凹点里，破除玻璃后，道路出现。一路前行到岸边，这时需要限时内救援矮人。先捡石头砸破士兵们的盾，然后将其射死，清除所有士兵后，用钩爪将船拉过来即可。来到第二关关底，先用矮人钻洞，通过后一路引诱黑熊，利用它的冲刺攻击破坏挡路的树木。期间的小河需要搬石头来铺路通过。

6 STAGE

抛砖引玉 流程攻略第三关

以上是前两关的攻略要点，因为篇幅有限，所以本文不能推出全部攻略流程。在此起一个抛砖引玉的作用，因为本作中的谜题都有共通点，而且处处都有提示，只要认真看提示和地图上的图标显示，再结合先前解谜的经验，通关没有任何问题。在第三大关中，很多地方都是限时战斗，必须在警钟限制时间结束内，击倒敲钟的敌人，有一处两侧都有警钟，也无法直接上去，只能用弓箭快速击倒敌人。还有一处是需要把迷宫盒里的蓝、红两颗球引导出来，和另一颗一起放在机关上。总之，只要认真观察所有谜题都会瞬间迎刃而解。纵观本作，战斗部分实在不敢恭维，糟糕的手感和打击感。谜题虽然丰富但不够新颖，甚至可以说是乏善可陈，基本制作的目的是出于为电影的宣传而制。



↑链锤男的铁皮十分坚硬，需要重锤破除。

X360	本刊译名：纳尼亚传奇2：凯斯宾王子				TEEN
	Disney	49.99美元	2008年5月15日		
动作解谜	HD-DVD	美版	1-2人	735K	

《纳尼亚传奇》系列作者C·S·刘易斯简介

《纳尼亚传奇》的作者C·S·刘易斯出生在爱尔兰的有钱人家，从小就喜欢躲在小阁楼上阅读、幻想。童年时代生活平静安逸，但9岁时母亲不幸去世，随后他就被送往英格兰一所严格的寄宿学校，从此逐渐远离了父亲。26岁登上牛津大学教席，人称"最伟大的牛津人"。一生著述甚丰，出版过若干关于英国中世纪及文艺复兴时期文学的评论作品。在学术研究方面最重要的著作有《爱的寓言：中世纪传统研究》、《十六世纪英语文学》、《个人的异端》等，在宗教方面有《痛苦问题》、《纯粹基督教信仰》等，在文学创作上则有科幻小说"空间三部曲"（《沉寂的行星之外》、《皮尔兰德拉》和《骇人的力量》）与《纳尼亚王国传奇》。

他与《魔戒》之父J·R·R·托尔金是一生的挚友，1963年离开人世之前，刘易斯就为10年后才去世的挚友托尔金写好了讣文。有一段佳话流传在牛津大学附近的一家不起眼的小酒馆里。据说，20世纪30年代，常有两位老教授在这里聚会聊天，分享对方的种种古怪想法，并相约各写一部奇幻史诗。很多年后，这家酒馆成为无数读者心中的圣地，因为那里孕育了两部关于信仰与想像的伟大著作：《纳尼亚传奇》和《魔戒》。

20世纪90年代末以来，一位名叫J.K.罗琳的单身母亲几乎每年都要为女儿写一本关于《哈利·波特》的新书，当被问到这个系列最终会是几本的时候，罗琳的回答是七本。因为她母亲曾让她读过一个关于纳尼亚的故事，那套书就是七本：《狮子、女巫和魔衣柜》、《凯斯宾王子》、《黎明踏浪号》、《银椅》、《能言马与男孩》、《魔法师的外甥》、《最后一战》。C·S·刘易斯是她最喜欢也是影响她最深的作家之一。



点评人 龙马



↑本作中的援助系统非常有趣，“看客”们不必再可怜巴巴地干等着了。上图中球棒开始发出金光，这就是援助的直观效果。



Wii	本刊译名：职业棒球 家庭竞技场			CERO A
	NBGI	5500日元	2008年5月1日	
SPG	DVD-ROM	日版	1-4人	382K

儿时的经典游戏升级回归，全新的系统让乐趣倍增！

棒球是日本人最喜爱的项目之一，自FC时代起棒球便和游戏机结下了不解之缘。经过长久的发展，日本的棒球游戏可以说已经被KONAMI垄断了，《实况力量棒球》和《野球魂》两个系列将日本的棒球游戏市场牢牢地攥在自己手中。不过上述两个系列虽然好玩，但是操作过于复杂，除非对棒球极为有爱的玩家，否则玩过几次之后就不会继续了。《家庭竞技场》这个系列早在FC上就出现过，当时以良好的手感赢得了不少的人气，特别是自由控制的投球系统。时隔多年后，本作又和最“适合”棒球游戏的WII相结合，相信不少玩家都会感到惊奇吧，让我们来看看这些有什么新的内容在等待我们。

从画面来看，整体风格与FC版相当。当然，这不是说画面的水平也与C版相当，人物的建模简单，但是很细腻，每一个动作都与真实的棒球不相上下。球场的整体效果非常棒，当出现好球的时候全场球迷都会欢呼，特别是整齐划一的庆祝动作非常有看头。在游戏过程中，玩家可以随意切换视点，可以选择贴近击球手的近距离第三人称视点，也可以选择从击球手背后斜上的角度来“观看比赛”，甚至还可以从与击球手面对面的视角来进行游戏，如此之多的视角选择增加了游戏的临场感。特别是面对面的视角，玩家不知道投手会投出什么样的球，那种紧张感变相增加了游戏的乐趣。不过本作是以家人一起游戏为目的，所以画面细腻但并不花哨，色调比较单一。

既然是WII的棒球游戏，那么操作可想而知——对着电视挥棒。这种操作虽然简单，但是作为一款FC上的经典名作，想必很多玩家也会怀念经典的操作吧。本作中玩家可以随时切换操作方式，按下“—”号键即可在体感操作和传统操作之间二选其一。如果是体感操作的话，只需要按住A键，然后挥挥手即可。传统操作则需要用到十字键和1、2两个键，和当年的FC版一样，你可以使出“超级无敌自由投球”。不过这样一来操作相对就会复杂一些，跑垒等动作需要全部手动完成，对于玩惯了WII版棒球游戏的玩家来说或许有些麻烦。

除了自由模式之外，本作也完全按照日本真实的棒球联赛球员名单进行了制作。在联赛模式中，中央联盟（CL）和太平洋联盟（PL）的12支球队将会全部出现。每只球队的球员都和真实球队一样，不过唯一的缺点是球员名单是按照联赛刚开幕时的名单制作的，有关转会以及退役等人员变动则只能靠玩家自己去解决了。联赛的赛程也和真实赛程一样，当然你可以选择自己安排赛程，用自己喜欢的球队去夺得最后的冠军。不过球员的建模可没有想象中好，人设风格类似于《实况力量棒球》系列，要说区别也只是眼睛的形状有些不同罢了。

接下来看看游戏系统吧。本作中最大的特点有两个，一个是“应援技能”，另一个是“My data”。进行游戏时，每次只能有一个玩家可以亲自上场，那么多人游戏的时候剩下的玩家怎么办？如果是一般的游戏，其他玩家只能眼巴巴地看着游戏人独自享乐，而本作中的“应援系统”则可以让玩家们一起面对强大的对手。应援分为两个部分，进攻时其他玩家可以通过一起晃动手柄来为击球手增加力量，提升击出本垒打的几率。防守时也是一样，其他玩家通过晃动手柄使球的运动轨迹发生变化，增加击球员击打的难度。这个系统增加了游戏的乐趣，让等待的玩家们也有事可做，可谓极为贴心的设定。在“My data”中，玩家可以自己创造一名角色，并在训练模式中让“自己”不断成长。玩家还可以将自己创造的这名角色加入到任何一支实际的队伍当中，经历从给球队老大提鞋的菜鸟到一呼百应的王牌选手的球员路程。本作还加入了WI-FI对战功能，以往的游戏在网络对战时只有一名玩家可以参加，不过本作有了应援模式，说不定在对面和你作战的是一大群玩家。当然，你也可以叫上三五好友一起将网络那一端的家伙打得落花流水。

总的来说本作的素质还不错。

READER'S DISCUSS 读者点评

●本作非常适合多人一起玩，我很喜欢援助系统，不用在一边看着干着急了，体感操作的感觉非常不错。（河北 王嘉力）●能在次世代机种上玩到小时候的名作真是不错，感觉一点没变。（上海 刘业）●游戏气氛渲染得不错，机能提高了，游戏的整体感觉也更加真实了，玩起来更带劲了。（济南 李容）●传统的操作方式让我找到了小时候的感觉，特别是和朋友一起玩的时候，感觉真好。（北京 杨路）●我感觉游戏的整体系统还是有些过于简单了，要是能像其他棒球游戏那样再稍微真实一些就更好了。（云南 穆飞）



【点评人/北斗】提到棒球，就容易想到日本，一想到棒球游戏，就容易想到KONAMI——这可能已经是许多玩家的惯性思维了。之前在任天堂出的《Wii Sports》中也曾经很是体验了一把体感玩棒球游戏的乐趣，这次NBGI的《职业棒球 家庭竞技场》也充分利用了Wii独特的操作方式。本作支持传统操作方式和Wii的操作方式，不用说自然是后者更加有代入感了，看准对方投手扔过来的球狠狠一杆挥出去，运气好的话还能来个本垒打，那种成就感实在是非常痛快。此外本作完全按照日本真实的棒球联赛球员名单进行制作，熟悉和喜爱日本棒球联赛的朋友们会更加喜爱。

综合评价 B



【点评人/小沛】Wii平台上最近推出的体育游戏都极具个性和创意，为了体现出那对体感遥控器独特功能，无论是传统系列还是原创新作，都把以往不同的操作方式作为卖点。与前段时间的《WE》类似，这款《家庭竞技场》同样将手柄模拟为真实的球棒，玩家会纵握手柄挥舞击球，将屏幕中的比赛真实地带入到自己身边，不知不觉间，你会忘记自己是坐在显示器前，而像置身于真实的球场中，来挥洒汗水与青春。另外，除了参加比赛的玩家之外还设定了为选手加油的功能，除了参赛玩家之外的人可使用Wii遥控器来为参赛选手加油，和身边的好友一同体验一场酣畅淋漓的比赛。

综合评价 B



【点评人/蓍子】尝试了各种对战模式之后，本作给我的第一印象是“比NDS版的平衡性高”。NDS版中频繁出现的离谱长打在本作中得到了修正，游戏整体感觉更贴近现实中职业棒球那种考较投手技术的竞赛。操作时的手感尚可，击球时的感觉稍微有些重，但防守时感觉正合适，因此也算不上大问题。由于可以切换两种不同的操作模式，不同局势下的情况对应也比较完善。本作的不足之处在于资料性较低，个人击打率及防御率等数据没有记录，职业棒球爱好者们可能会略微感到有些遗憾。整体来讲，本作还算是一款“发挥了系列正常水准”的作品。

综合评价 B





↑超萌的人设是本作的最大卖点，特别是女性人物，上图中的熟女就是典型的例子。喜欢“萌”的玩家，本作的风格一定会让你非常赏心悦目！



NDS	本刊译名：弧光之源2 意志			
	MMV	4800日元	2008年5月15日	CERO A
战略角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

辉耀异彩的弧光再临DS，超萌休闲游戏等你来尝试！

弧光之源的续作火热登场，加上本作应该算是正统“皇骑式”S・RPG在DS平台上登陆的第二作，所以还是有非常值得肯定的，MMV出品，人设和画风素质也有保障性，各位恋声饭也可以在里面一饱耳福，本作较前作而言，有更多的著名声优加盟配音。OP动画貌似“借鉴”了很多个游戏的镜头，当然这种二线游戏肯定会有很多模仿超大作的地方。本作的系统基本上是延续前作，应该说没有太大的变换和亮点，难度也和前作一般，没有非常棘手的关卡和BOSS，总体来说是一款卖萌的休闲级小游戏，但是对于以往没有玩过本系列游戏的朋友和S・RPG玩家来说，本作也是值得去尝试一下。

作为DS原创模拟战略《弧光之源》的续作，《弧光之源2：意志》相比前作具有更加复杂多变的战斗环境和状况，并且在前作中只能装备一个的附加能力，在本作中提升至三个。游戏中的主角可以与魔女签订协议，以获得更强的战斗力，不过根据所签订契约的魔女不同，所获得的能力也会有相当大的差异。前作就是以浅显异懂的系统来博得玩家的欢心，如今的续作依然继承这一特征，而且更加强化这种简单容易上手的乐趣。为了使游戏的幅度更加宽广，本作加入了“选择”的要素。故事的分支、自由度高的单元成长系统，可以体味到各式各样选择的乐趣。还加入了契约就可以给与力量的魔女选择画面。

弧光的世界中存在6大属性，分别是火、水、木、风、光、暗，人物各有各的属性，可以在STATUS画面中看到，而且武器跟防具都可以追加属性效果，属性关系像上图那样，红色箭头是对立属性，蓝色箭头是友好属性，黄色箭头是不存在利害关系，对立属性互相攻击时给予的伤害都比通常要高，同属性间互相攻击都比通常要少，友好属性之间互相使用回复魔法回复值比平常多，在战斗中有带有属性的方格，按Y键查看，与属性格相同属性的人物站在上面，追加5%的效果，武器跟防具能力都上升5%。

本作的战斗部分是以斜视角进行，而冒险部分则是和同伴或村庄里的人通过谈话进行的S・RPG游戏。战斗中的角色的行动的回数和顺序是由自己的速度来决定的。每个地图中都会出现必须完成的条件，只有顺利完成后才可以继续进行游戏。而且除了通常的游戏模式以外，还附加一个有趣的模式：使用Wi-Fi，就可以用自己培养的角色和同伴进行对战。在战斗中，行动的顺序是不分敌我，按X键在人物的右下角会出现AT值跟HP值，或者是查看系统菜单的“现行动顺”这个选项，可查看到每个人物的行动顺序，在“现行动顺”中人物所在位置前面的序号就代表他的行动顺序。后期战斗难度仅仅停留在敌人等级，能力以及开局满FP这种很低层次的地方，相比皇骑系列相比，有着非常明显的差距，战略要素非常少。基本没有地形高低要素，因为人物移动力普遍低下，攻击方向要素也几乎看不出存在价值。几个强力角色的能力过于强也让战斗难度基本没有。

主角**アルフ**跟己方队员之间存在友好度，友好度是在战斗中培养出来的，跟友好度高的队员站在一起时命中率跟回避率都会提高，而且友好度也会增加，战斗后或者战斗前的休息期间的对话，也会对友好度有影响，在对话中仔细考虑朋友的性格，来确定是否能加深感情。

其实本作中的声优和剧情画面CG都达到了一定水准，但地图画面和战场画面制作的稍微有些粗糙，但经过两作的适应，应该很习惯了。这个游戏的卖点本身就不是通常S・RPG类型游戏所谓的战略性，而是一群大牌声优做后盾的人设很萌的角色。至于游戏的本身素质，相信大家也都已经体验到了，完全是一款不折不扣的二线作品。系统添加了合体技和FLASH在战略方面也有提高，技能的华丽度依然。咒言系统算是本作的特色，通过特定咒言能打造出最强装备，这样的系统设定很少在同类游戏中出现。纵观本作，可谓不得不失，在业界普遍萎靡不振的今天，本作也能算得上是一款打发时间的小甜点，喜欢的朋友可以体验一下。

综合评价 C

READER'S DISCUSS 读者点评

●弧光之源在NDS上算语音非常丰富的游戏了，加上这次又请了许多大牌，包括很多中毒者喜欢的钉子在语音表现上是很让人满意的，战斗方面本作也比上一作强了一些，虽然只是强了一点点而已，但技能的表现还是太过简单了，甚至可以说是单调。看起来实在是很无趣，这点如果能加以修正的话会很不错，玩了个开头也不能说什么，在游戏中可以随时查看关键名词之类的，这点很方便，战斗中行动顺序也可以查看到相比一代实在人性了不少，我相信这绝对是一款能完全超越1代的作品。（无锡 潘越明）



【点评人/风林】本作的各个系统都和前作的变化不大，是一款比较鸡肋的小品级游戏，当然，在5月中旬这个相对平淡的周期里也许是个不错的选择。系统上本作虽然是唯美日式风格，但是写实元素在本系列中地位相当高。和其他很多同类型系列游戏明显不同的设定就是人物每个回合结束前都会有朝向的选择，相邻两个角色之间攻击判定会因为两个角色的朝向不同而产生相应的效果差异。这点模仿皇骑和FFT系列的程度很高。虽然拥有自己独特的系统，各种游戏要素等都有很高的完成度，但对于此作，只推荐给游戏新手，游戏老手可能会觉得游戏的内容不是很充足。

综合评价 C



【点评人/小沛】与前作相比，给人的印象是游戏上手容易了，虽然前作的难度已经可以用极低来形容。操作方面可以用触控笔，也可以用按键，切换比较方便，这也是前作中就已经有的设定。通过亲密度与游戏人物的出击志愿等要素，也能够了解这些角色的个性。游戏中会有一些分支路线和副线任务，也增强了游戏的可玩性。这是一款典型的战棋类RPG游戏，战斗画面可以说是做得很精美了，不同的场景细微处的表现力也突出的很好，人物的动作也做得很到位，可以说2D的效果非常不错了，战斗时的FLASH攻击会配给一段全屏幕动画，很华丽，不过很少用到。

综合评价 C



】这是一个集合了冒险故事+模戏的各种要素的游戏。游戏里很备，但一定要及时配备，配备一往比练级提升功力来得更方便角们在限定的回合战中不断强化自己，这种游戏类型让人感觉不错。对话场面较多。主角如何与游戏中的魔女们提高好感也是个游戏重点。战斗中，敌人会进行增援等，因此游戏难度也会上升，但游戏的整体难度还是很低。与其苦练战略，不如先被敌人痛扁一顿，再想办法提升自己的等级。总体来说，这是一款不错的游戏，对NDS而言，是一款NDS主机原创题材的典型游戏。

综合评价 B





↑虽然表面上是经典动画改编来的游戏，但实际上还是一款“不可思议迷宫”类的游戏，不仅随机要素极其突出，不幸阵亡的话等级和物品等都会被清零。



NDS	本刊译名：风之咏叹调迷宫			CERO A
	Compile Heart	5040日元	2008年5月15日	
角色扮演	卡带	日版	1人	16MB

时隔二十余载之特色动画以迷宫形态演绎残酷战争

本作原译《渥太利亚迷宫》，是1986年播出动画电影改编而来，剧本原作是藤川桂介，这部动画现在的知名度并不高，但素质并不容忽视。本作由人气插画家猪股睦实负责人物设定，将动画的内容在20年后以游戏方式表现出来。本作剧情讲述了世界上存在着两个最强大的国家，南国伊萨和北国巴罗自古以来缔结互不侵犯条约，保持着长久以来的和平。但是，巴罗王拉斯罗因为垂涎美丽的伊萨国领土，在大臣凯鲁的怂恿下，打开了依萨的水门想要将之淹没。因为此次事件，两国的关系开始恶化，经过不断的摩擦与冲突两国间终于爆发了战争。互相爱慕已久的两国的公主与王子从而不得不向自己的爱人刀剑相向，男主人公依滋在偶然之间卷入了这场战争的阴谋之中，并奇迹般的成为了解除两国危机的关键。交织在两个国家间的利益纠纷，人们之间的爱恨情仇，都在此开始新的篇章。在这款动画电影改编成的迷宫RPG中，玩家扮演原作中的各个人物，在这个动乱不堪的世界中冒险，挑战自动生成的迷宫。体验富有挑战性的游戏氛围。

游戏基本上是以随机生成的迷宫探险为主，玩家要操作不同的人物，在层层推进的迷宫中获取道具，打倒敌人，争取达到更高的层数并最终通过迷宫完成关卡。游戏共分为4关，必须完成之前的关卡后才可以慢慢的开启一个个关卡，层层推进，而关卡的难度也随之慢慢增加。本游戏主要以逛迷宫，捡物品，打怪三个步骤为主。与以往RPG不同的是，本作作为迷宫类RPG，回合制是以玩家控制的角色和敌人同步进行动作回合的方式来实现的。当玩家使用的人物发生一个动作时，整个迷宫中的敌人也在同一个回合中发生一个动作。举个例子就是，当玩家操作角色向前方攻击一次时，对面的敌人就会朝玩家走来一步，走到玩家身边就会发动攻击，不仅如此，角色的转身，装备武器以及使用道具等都算作一个动作，时间同样会流逝，如果无计划地乱动一气很容易地就会被敌人所包围，所以每一个回合要做些什么事情都要提前考虑清楚，这点是在后期迷宫中必须要认真对待的问题，不然辛苦走下来的层数会因为一时不慎而被敌人群殴致死。此外，迷宫中拾到的道具装备在一开始是无法知道道具体作用的，只有将武器防具装备上和使用一次该种道具才能获知，而道具都有着种种或好或坏的特殊效果，受到诅咒的话武器便不能取下来，只有踩到卸下所有装备的机关或吃下解咒的药物后才能卸下。说到机关，走到迷宫某处即会突然启动的各种陷阱让游戏充满了变数，猛然将玩家转移到别处倒还好说，当被敌人围攻时突然被催眠或是混乱是相当致命的，运气不好会死得非常冤枉。因此除了技术和良好的计算外，运气也是十分重要的一个因素。

本作原画的人设是以《传说》系列知名的猪股睦实，唯美清新的画风让人看一眼就会过目不忘。而在本作游戏中的人物设计上就不太能让人恭维，与动画原作有一定差距的人物外貌并不能在一开始就吸引住看过原作的爱好者们，画面也不够细致，细看之下甚至有些粗糙的感觉，迷宫中的场景设计得不够鲜明，同一座迷宫中大多数背景都是基本相同的，如果不参照地图的话几乎都无法判别自己的位置，色彩设定上也过于单一，没有什么让人印象深刻的地方，从整体上看迷宫给人一种比较阴暗的感觉，不过倒是与游戏主题很是搭配，但在这样的表现力面前只会让人感到脱力。作为一款动画改编过来的作品，游戏中没有穿插任何动画非常令人遗憾，且所有的人物都没有语音，很难让人产生本应具有的代入感。作为一款原创的休闲小游戏来玩应该还会体验到一定的乐趣，但如果要从中体味出动画原作的韵味，可能就会失望了。

此外，这款迷宫游戏的随机因素实在是太大，不仅地图是完全随机生成，拿到的物品也都是无从得知是用来干什么的，经常需要像小白老鼠一样“以身试毒”，这就造成了更多的RP因素，往往因为吃了不该吃的东西产生种种不利状态，甚至因此而丧命，最重要的是，这几乎是不可避免的。

READER'S DISCUSS 读者点评

●现在能切换战斗画面的ARPG还真的很少，这又是一款即时战斗的游戏。（网友 柯莉特）●试玩了1个小时 很失望呢……迷宫实在没有一点难度。（网友 toto520）●被人设给雷了，不过就当休闲吧，反正又不是一次两次了。（网友 x456）●貌似是不可思议迷宫的马甲版，还是继续期待其他大作吧。（网友 cctvmtv8）●这游戏感觉一般，还是海格力斯荣光更好玩。（网友 银魂）●流程太短，缺乏投入感，这个游戏没有玩下去的动力。（网友 rpg狂人）●太考验RP了，里面的物品随机刷的，死了一次再进去就和之前的不一样。（网友 东来东去）

【点评人/蓍子】虽然冠上了《风之咏叹调迷宫》的名字，但本作中却没有显示出多少动画版《风之咏叹调》的影子。不知道是不是“迷宫化”已经成了游戏开发的潮流，把《风之咏叹调》这部以“约定”为主题，表现反战内容的动画改成“迷宫”，感觉上总觉得有点不伦不类。游戏本身做得中规中矩，流程偏短，基本上和其它“改编类迷宫”的难度相当。不过，游戏中的角色和原作动画中的形象有很大出入，即使是原作的爱好者也找不到太多代入感。Compile Heart近期开发的游戏口碑都不算很好，这家公司以后在开发题材上似乎还应再斟酌斟酌。

【点评人/北斗】又是款“不可思议迷宫”类型的游戏，以86年动画原著的剧情加以改编应该是一个卖点了，可惜本人没有看过动画，而且个人而言实在是不大喜欢这类游戏，出谜宫后等级不保留的设定总让人感觉缺乏成就感。系统设定方面和其他同类游戏相比并没有什么亮点，将满腹度改成饥渴度的设定实在是标准的换汤不换药。迷宫里的战斗也无外乎遇敌、各种各样的陷阱这些，后期甚至还有完全黑暗的区域。感觉游戏流程太短，主流程中的大多数迷宫也就是十多层就完事了，章节数量也太少，似乎还没玩多久就已经进入最终的隐藏迷宫了。

【点评人/零羽】迷宫游戏一向以“探索”为主要目的，玩的就是未知，杀的就是时间。而本作的迷宫要素毫无亮点，无论是敌人还是机关都是老掉牙的类型，难度非常非常之低，流程超级超级之短，用不了几个小时就通关了，而且你不会记住其中的任何东西，不知道厂商在制作这款游戏时是以哪个年龄层为目标的。本作是一款从动画改编过来的游戏，虽然这类作品的制作难度一向不低，购买人群也都是死忠FANS，但以本作的素质而言，也许连FANS们也不会买。除非，你是个练级狂，或是实在闲得无聊，想在一遍又一遍地趟迷宫中寻找乐趣，不然不做推荐。





↑随着游戏进行，主角可以获得很多种可以更换的职业，每种职业都拥有不同的攻击技巧。这是寿司师傅职业的特殊技“芥末闪光”。

いくぜっ!源さん ~夕焼け大工物語~

PSP	本刊译名：前进！阿源 晚霞木工物语			CERO A
	Irem	5040日元	2008年5月15日	
动作	UMD	日版	1人	384KB

手起槌落，正义之路应声开 披荆斩棘，热血男儿大步来

在如今这个年代，横版动作过关类游戏已经比较少见了。特别是标榜“硬派”的游戏，全新作品更是少之又少。不过，作为一种经典的游戏形式，终究还是会有玩家希望再次体验到那种辛苦研究后打穿版面的成就感。在这种意义上，《前进！阿源・晚霞木工物语》可算是一款满足了老玩家们这种愿望的作品。

乍听到本作的标题时，可能有些玩家还反应不过来，但如果提起《大力工头》，知道的人应该就不算少了。本作正是《大力工头》系列的正统续作，当进入游戏并看到那种用大木槌攻关的独特设计时，很多玩家的脑海中大概都会浮现出FC时代的记忆。本作的开发及发行方Irem最早是一家成立于1974年的游戏设施经营商，在早期街机时代和FC时代以Irem品牌参与游戏开发，代表作有《R-TYPE》系列等。1997年，这家公司将其下的游戏开发事业让渡给了新成立的Irem Software Engineering，自己则于翌年更名为Apies，彻底专注于店铺运营与商品销售事业。而这家继承了原公司游戏开发团队的Irem Software Engineering，就成了我们现在看到的游戏开发商Irem。

《大力工头》系列源自旧Irem时代，于1990年在街机上推出了第一作，后来又于1991、1993在FC上相继推出了两款作品，于1993年在SFC上推出了一款作品，属于代表FC时代末期的动作系列之一。此外，这个系列还曾在GB系列掌机上先后推出过4款作品。《大力工头》的主人公是一位名叫阿源的年轻木工，为了阻止恶德建筑商会“黑木组”欺压平民，阿源手持用惯的大木槌踏上了行侠仗义之路，整个系列走的是明快而热血的“江户平民英雄”路线。本系列的基本游戏形式是横版动作过关，其清新可爱的Q版人物形象和干净利落的动作系统给不少玩家都留下了深刻印象。不过，自从2000年发售了GBC版之后，这个系列就再也没有推出过正统的续作，“大力工头阿源”的形象也逐渐被玩家们淡忘了。因此，这次Irem突然在PSP上推出新作，令很多老玩家感到颇为惊喜。

本次的《前进！阿源・晚霞木工物语》是一款全新开发的游戏，采用了当前PSP上比较流行的“3D绘图加2D卷轴”形式，对玩家们熟悉的阿源形象进行了全新演绎。游戏的风格并未改变，依然是明快热血的战斗故事。基本系统延续了系列传统的硬派风格，游戏中没有HP概念，阿源只要承受一次攻击就会被击倒，并在失去一条生命的情况下从关卡的上一个通过点重新开始游戏，在失去所有生命的状况下再次被击倒就会GAME OVER，需要读档重来。不过，本作并不是一款随随便便靠难度赚时间的游戏，流程采取大地图上的关卡选择制，每过一个关卡都可以选择记录，已经通过的关卡可以重复挑战，并且每次进入关卡时都可以重新选择难度，游戏自由度比较高。另外，本作中把关卡分割得比较短，每关游戏并不会花掉多少时间，比较切合掌机游戏的特点。因此，虽然本作的动作模式比较“硬派”，却不会给人门槛过高的感觉。

本作的另一个特点是收集品的丰富。看起来，本作的开发组似乎非常重视动作游戏重复游玩性低的问题，在游戏中加入了充实到甚至有些过分的收集要素。粗算起来，本作中的收集品种类就有职业、食材、便当、感谢信、人物名鉴、纪念品、黑木组人事卡片等项目，其中的感谢信和人事卡片等项目中还包含着很多特别的背景设定，读起来非常有趣，很有搜集的价值。另一方面，本作中的关卡虽然短小，却“遍布机关”，背景中的很多细节都暗藏深意，如果注意探索，可以发现很多潜在的小秘密，其中很多都与收集要素相关。

在现在这个大作遍天飞的年代，《前进！阿源・晚霞木工物语》或许只能算是一款小品。不过，本作制作得非常精致，各方面都达到了PSP休闲类动作游戏应有的水平。如果喜欢动作游戏，不妨在工作或学习的间隙试试这款“硬派”而轻快的PSP新作。

综合评价 B

READER'S DISCUSS 读者点评

●《大力工头》我原来玩过GB版，拿木槌当武器的设计很独特，这次的PSP新作给我的第一印象还不错，我应该会找来玩玩。（北京 冯昆）●游戏里的BOSS设计得很成功，招式中有很多有趣的小花絮。（天津 汪嘉）●抡着大木槌的建筑工和穿着水手服的女高中生，这种男女主角搭配看着有点怪，难道这是日式老派青春剧的标准桥段？（广州 郑晓清）●本作的游戏形式令人感觉很怀念，老游戏应该多用这种方式出一些重制版。（福州 姚家国）●游戏中的职业系统不错，可以反复考虑用哪种职业能拿最高分，具有研究价值。（大连 新风）



【点评人/风林】当初在新作发售表上突然看到《大力工头》的续作时，确实觉得有些怀念。我玩过当年的FC版，还看过改编的老漫画，那种有点头脑简单却又青春热血的感觉确实很痛快。上次玩过PSP新作的试玩版后，感觉“阿源”当年的气势还在，风格的继承还算成功，但关卡过短，让人有点意犹未尽。这次拿到正式版后发现，游戏中的各种要素非常充实，关卡虽然短，但重复游玩性高，整体上还是能够令人满足的。不过，本作距离系列上部作品跨度过长，知名度已经大受影响，不知有多少玩家在选择新作时还能看上这部古典的动作过关类游戏。

综合评价 B



【点评人/小沛】从好的意义上讲，《前进！阿源・晚霞木工物语》是一款充分显示出了过去游戏魅力的新作。本作能使人找回SFC时代单纯明快的游戏乐趣，这在现在的游戏软件中是非常难得的。从不好的意义上讲，本作的基本操作只有左右移动、跳跃、伏身、轻重攻击、特殊技及便当这几种，关卡中没有多少自由度可言。可以说，是否喜爱当年那种挨一下就会MISS的硬派动作游戏类型直接关系到玩家对本作的评价。另外，本作中准备了大量收集要素，其中还确实有不少是值得一看的东西，如果喜欢玩收集，对这款游戏的评价应该还会再高一点。

综合评价 C



【点评人/雪飞】一言以蔽之，本作的动作演出非常有意思。用不同的攻击方法可以简单地把敌人打飞到不同的地方，敌人被打到背景建筑物上时还会出现特殊的动作和表情。“烦恼消除”也是个有趣的细节，玩家看到背景角色头上出现象征烦恼的气球时，可以用攻击将之破坏，消除其烦恼。随后，受到帮助的NPC就会作出不同的行动，有的还会主动和主角一起攻击敌人。过关之后，受到帮助的NPC还会给主角寄来有趣的感谢信，整款游戏的故事性非常强。如果喜欢那种简单热血，但又带有搞笑气质的游戏风格，不妨尝试一下PSP上的这款新作。

综合评价 B

闯关族的家 Vol. 232



□主持/小沛
□摄影/小沛

■小沛走上海

本期小沛和北斗去了趟上海，算起来这已经是小沛第三次去那里了。不过前两次都是参加发布会或者是游戏展会，没什么时间在周围逛逛，而这次主要就是在上海的各个游戏店、游戏厅采访，于是也有了较多的机会去了解这个城市。

大家都知道上海简称“沪”，别称“申”。大约在六千年前，现在的上海西部即已成为陆地，东部地区成为陆地的时间也有两千年之久。相传春秋战国时期，上海曾经是楚国春申君黄歇的封地，故上海别称为“申”。公元四、五世纪时的晋朝，苏州河和滨海一带的居民多以捕鱼为生，他们创造了一种竹编的捕鱼工具叫做“扈”，又因为当时江流入海处称“渎”，因此，松江下游一带被称为“扈渎”，以后又将“扈”改为“沪”。上海属于北亚热带季风性气候，四季分明，日照充分，雨量充沛。上海气候温和湿润，春秋较短，冬夏较长，全年70%左右的雨量集中在5至9月的汛期。所幸我们去那里的时候一直是晴空万里，于是也就有机会饱览上海的美丽风光。

在上海最头疼的就是语言不通，因为上海话是上海地区独有的方言，属南方方言的一种。语音受早期移民中占优势的苏州和宁波两地影响巨大，和宁波话、苏州话发音接近。据最新考证，认为上海话是松江方言的发展结果，宁波话苏州话的合成可看作是影响了这种方言的部分因素，如语调等。尽管现在全国都普及普通话，但上海人说的所谓“普通话”还是带有浓厚的上海腔调，甚至有人依然不会说，所以我们在上海的时候经常会遇到沟通方面的障碍。以下我给大家介绍一些上海的方言俗语，有些还是非常生动有趣的。

吃生活：挨揍，武力解决的代名词。嘎梁：眼镜，意思就是鼻子上的梁子。寿头：傻子，形容脑子少根筋的人。夜壶水：形容玩世不恭的人。小赤佬：小毛孩，对小孩子的称呼。老三老四：目中无人，轻浮自傲目中无人的意思。斗五斗六：没头没脑，形容做事鲁莽、冲动。涅昏：昏头，处事不妥，不用脑子的意思。切嘎：中了圈套的意思。洋盘：形容没见过世面的人。弄松：恶搞、恶作剧的意思。头皮桥：形容不听教诲自以为是的人，饭泡粥：用来形容话多烦人，纠缠不清。翘边：煽风点火。枉司枉：横竖横，就是破釜沉舟的意思。卖野人头：故弄玄虚的意思。

另外还有一些年轻人间的流行语也很有意思，例如粢饭糕：又痴又烦的女孩。月抛型：指每个月要换个恋爱对象的人。黑暗料理：路边食摊。根号3：个头较矮的男生。跌停板：运气差到极点；绝对不受异性青睐。死机：一时呆住了，反应不过来。本草纲目：又笨又吵又憨又木。奥特曼：落伍的人（outman）。小花：花痴。巴文化：郁闷。免提听筒：经常自言自语，没人爱听。

比起那些难懂的上海话，上海菜和小吃倒是“平易近人”多了。上海菜又叫本帮菜，本帮名菜有很多，大多以“浓油赤酱”为特点。上海的小吃也是非常有名气的，比如说南翔小笼包，生煎馒头等。上海的小吃有蒸、煮、炸、烙，品种很多，最为人们喜爱的，莫过于是汤包、百叶、油面精。这是人们最青睐的“三主件”。

上海汤包的做工精细，小巧玲珑，皮薄，馅多。不论是哪一种馅，都咸淡适度，口感极好。每一小笼内一般放汤包八个，用松针铺底，不粘皮，又清香。端上桌后，观其形、闻其味，食欲大增，咬开皮，包内有少许油水，故称“汤包”。百叶是一种用豆精皮（上海称为“千张”）做成一个结子的小吃，有若干层，故叫“百叶”。沸水煮熟后盛入带有骨头汤的碗里，并加入精盐、味精葱花等作料，吃起来清淡爽口。油面精是用精面粉发酵后做成一个个小圆团，用油锅炸泡成金黄色后起锅，再放入有滚烫骨头汤和加了若干作料的碗内。食用时，有一种油而不腻的可口之感。不过，上海菜和小吃虽然美味，但量比较少，两个人吃饭通常都要点5个菜才够，花销当然也可想而知。

说到这次去上海的感受，恐怕上面的这些还远远不够，但篇幅有限，也就不多闲聊了，马上开始我们这一期的闯家吧。如果有读者还想进一步了解上海的其他特色的话，别忘了关注本期我们关于上海游戏市场的特别策划哦。

最后再补充一句：在制作本期杂志的一开始，我们就得到了四川汶川发生大地震的噩耗。小沛想说的有很多，汇成一句话就是：希望所有灾民早日渡过难关，幸福安康尽快回到华夏大地！





小沛，高三真的很折磨人！辛苦说不上，最痛苦的是对高考之后生活的满心期待！因为从小到大都要做“乖宝宝”，我到现在都没有一台自己的主机和掌机呢。其实严格说来还是有一台的，是爸爸在妈妈怀我时买给她解闷的FC。真真正正的FC而不是小霸王喔！（话说那时也没小霸王）反正不管怎么样，高考结束后就能拥有PSP！闯家真的很有家一样的温暖感觉呢！能和小沛聊天也是十分不错的事。不知道这篇能不能“出家”呢？能的话又会是什么时候呢？但愿再看到这个的时候，是带着高考胜利的心情。两个月后的高考，我来了！两个月后的PSP，我也来了！小沛，为我祝福吧。顺便问下，小沛喜欢PATAPON么？我可是一看到画面就爱上了！——浙江丽水 吴逸君

小沛■这封来信刊登的时候，距离高考大约也就还有一个多星期了吧，看来祝愿还来得及。只是不知道这期电软你会不会买呢？呵呵，在这里小沛要祝愿所有即将高考的《电软》读者，都能考上自己理想中的大学！

闯家是大家的“家”，任何人在这里都有发言的权利。小沛曾经说过上闯家的条件，但可能有很多新读者还不知道，那么我在这里就再重复一遍：首先，字迹要清晰，起码能让我们看懂你写的是什么。我这可不是开玩笑，很多读者的字我们真的不认识……其次，写的内容当然要像聊天一样，让我有话可说。仅仅一句“我要上闯家”之类的当然不会刊登。最后再补充一点，言语过激的不行，那些对现实不满而破口大骂的人最好还是在家门外等等吧，气消了再进来，我可不想让家里的气氛变糟。好了，先这样吧，以后小沛还会不定期重申这些要求，想要进家门的读者们一定要记住啊。

《PATAPON》是个非常优秀的游戏，小沛当初也是一玩上之后就被深深地吸引了。现在的很多游戏都注重画面而缺乏内涵，《PATAPON》正好给这些游戏上了正面教育的一课。



咱是第一次买电软，有些紧张，不过先告诉小沛一个好消息！我哥哥要入手PSP-2000，可是还差400RMB，如果我赞助200RMB的话，他就把PSP-1000（原来买的）给予我啦！啊，真的好高兴啊，咱也可以去玩《战神》啦！

——河北承德 王思语

小沛■第一次买《电软》就能上闯家，不知道多少读者要羡慕你了，首先恭喜一下。其次，仅仅赞助200块钱就可以得到PSP-1000，这是多少无机一族梦寐以求的事情啊，因此我也要再次恭喜你。不过既然交易对象是你哥哥，那等他买了PSP-2000……就看你的手段啦！

其实本来没觉得你的信有多少话可以回复，但这次从上海回来后却发现有不少事情可以说。据我和北斗对上海玩家的了解，因为那里的生活水平比较高，所以拥有主机并不是一件很难的事，而且很多人同时拥有三大次世代主机，甚至每种主机都不止一台。作为一个玩家，我很羡慕他们的优越生活条件，能够玩到所有好游戏的感觉是我梦寐以求的。不过对于那些自己没有主机或者即将拥有主机的人，我觉得也没必要过分羡慕别人。大家各自有各自对游戏的热爱，那种实现期待的幸福感也是其他人感受不到的。祝你玩得开心！



最近比较背，哎，学习苦啊！怎么办啊！我高二了，随时随地都会说到考大学的事，压力大，搞得我都没心情玩游戏了，不过也没多少时间可以玩。每天早出晚归，睡觉的时间都少。沛哥，万一我没考上大学怎么办啊？我的人生是不是就这么完了啊！我不想这样啊。好烦！！！

——安徽滁州 傅文举

小沛■比尔·盖茨没有读完大学，但他事业的成功是全人类有目共睹的。学历并不能让一个人拥有成功的人生，它只是一个最为便捷的途径。提高自身的能力和适时把握机遇才是成功人生的关键。

在目前来说，高素质的人群越来越多，于是就业压力也就越来越大。上大学几乎成为了每一个学生必须经历的阶段，因为最起码要大学毕业，才能找到一份理想的工作。这是一个“固定模式”，使得很多人差点忘了其他的成功之道。



首先说上大学。北大、清华和其他高校的差距是什么？无非就是师资还有硬件环境，然而这些都可以利用自身的努力去补足。也就是说，哪怕上不了名牌大学，普通大学依然可以造就出人才，关键就看你是否努力。而如果你仅仅考上了大专，那么也可以通过后来的努力，进行“专升本”。总之，上大学其实并不难，只要不放弃希望，成功的途径可以有多种选择。像《GTO》中的鬼冢英吉，就是从五流大学毕业，还当过小流氓，但最后不也靠自己的努力成为了一个受学生爱戴的老师吗？现实虽然可能没有漫画那么夸张，但道理是相同的！

然后再谈谈成功。很多学生都把上大学当成一个目标，其实那不过是人生的起点。上了好大学未必就有美好的人生，即便没上大学也未必不会有幸福的未来。任何公司都需要有能力的人，而不是单纯要高学历的。读书不是为了那一张文凭而已。不要去担心“人生”，因为它就在你的手中。



沛哥，你好！刚看完本期的闯家，所以有很多话想同你讲哦！看完你给江西张梦婕同志的回复之后，我哭了。这好像是你第一次比较详细地说了你上次失恋的事。（我挺好的，只是容易感动）家里的确有你生活的影子，这让我感觉很舒服，尽管我不玩游戏，但我只看闯家！特别是你主持之后，更多内容我都懂了，哈哈！说一些家常，聊一些简单的话题，感觉很轻松。

——吉林通化 张丹

小沛■时间真的过得很快，快到很多原以为会铭记一辈子的事，居然也会被时间冲淡。小沛只有一次初恋，也只有一次失恋，可想而知，当初的打击有多大。不过当我从想不通，到学会理解之后，我反倒认为她当初的绝情其实是对我们两人的未来负责。于是我今天活得很开心，并且找到了真正适合自己的另一半！缘分这种东西也许是存在的，但并不一定要把每一段缘分都握在手中，有失即有得，很多人一生都抓不住其中的任何一段，就是因为想得到全部。对于我个人来说，留住自己已经拥有的那一小段缘分就已经足够！我不知道你为什么会哭，难道你也和我有着相似的经历？希望不是。因为即便忘掉了，但伤疤永远不会消失。祝福你，套用冰心老奶奶的一句话：一切都会好起来的！

其实《电软》的每一页的内容都是倾注了小编们的心血才制作出来的，虽然那里面没有他们自己对于情感的描述，但从每一个字和每一张图中，大家应该可以感受到我们工作的辛苦，再次感谢你对小沛工作的肯定，能够得到大家的赞许，我很欣慰！



或许我在生活中就像在经历一场游戏，我时刻躲着不被父母和老师发现，我对游戏有着很深的感情，可是不全面。很多游戏还不知道。现在我认识了你，将来一定会更美好的。你们这期的封面真的很棒，至少比我以前见过的要好。如果以后我有了PS2、WII、NDSL的话，应该就算完美了，最好还够加上PS3、XB360。看你们的书我真的成长了不少。谢谢你们。

——江苏常熟 袁超强

小沛■《电软》是一个介绍游戏的杂志，小沛是《电软》的编辑，但是这并不代表我们就会无条件地支持你对游戏的热爱。其实游戏只是一种业余的娱乐活动，如果和主业冲突的话，那么





NONO（美编）

●过生日啦，既高兴又失落，高兴是因为可以收到好多礼物还可以借此机会海搓儿顿，吃个肚儿歪！失落的是……又老了一岁，在此谢谢朋友们陪我过生日，送我的生日礼物，我都喜欢，忽然想起动画片“魔方大厦”里那俩小孩为了天天可以在游乐园里玩，所以天天过生日，我也希望跟他们一样，不用天天玩儿，天天有礼物收就行，嘎嘎！

●看绒布兔子和饭饭玩儿动物之森玩儿得那么起劲儿，像什么可以挖陷阱把自己不喜欢的动物推下去，可以买好多好玩意儿给自己喜欢的动物……看得我直心痒痒。不过，实践证明我是个没有长性的人，估计玩玩就没什么兴趣了，可能这是双子座的通病吧。

●下期该绒布兔子写手札了，估计她写的都是怎样做“魔鬼”的，请密切关注。

●5.12四川汶川大地震，牵动着我们每个人的心，希望逝者安息，生者坚强！



贝壳（美编）

●某日为了臭美一下，穿着刚买的高跟鞋上班去了（此前从没穿过），现在想起来真是佩服自己怎么那么勇敢，当然也让自己付出了不小的代价，那双鞋现在被我判了无期徒刑，永久封存在床底下了！

●五·一放假在家休息，闲来无事打开了QQ游戏，经过一番选择，最终把目标锁定在“大家来找茬”，尽管自己都觉得无聊，但一直玩到了深夜，还乐此不疲，节后在办公室开始议论都去哪玩了，我的回答得到的是“你真无聊”。

●我也算是PSP一族了，从开始还玩游戏到现在除了在路上听音乐，基本以无其他用途，要不然就在nono的手里。一般我的游戏都是绒布兔子给我的，可她从来不问我玩什么游戏，直接告诉nono，然后就听到nono说：“贝壳听说XX游戏好玩”，随后我的PSP里会出现不知名的游戏，基本上没在我手里呆过，以至于不知道的人都以为那是她的PSP，而每回我都要大声和用眼睛瞪着那人说“那是我的”，就像我的手机，我还不知怎么使用，nono已经驾轻就熟。



七曜

●进入5月以来的大事件连续发生，首先是10号魔王大婚，不得不说在婚礼现场，魔王的表现非常出色，特别是对于同事们调配的“鸡尾酒”毫无任何惧怕！佩服，佩服！

●12号，震惊全世界的汶川大地震发生，虽然北京和武汉都没有遭受灾害，但对于数万中华同胞的丧生，深表悲痛……

●《北欧女神——咎を背負う者》的战斗形式与PS2版《北欧女神——希尔梅莉亚》十分相似，如果你喜欢后者的话，那么一定要持续关注本刊的报道！从目前公布的画面来看，芙蕾、蕾娜斯 都有登场，还有新的女神，伊莉斯出现，扮演什么样的角色我们拭目以待。

●战国无双2里的玉子自登场以来就超级喜欢，最近疯狂收集她的图片和相关物件，希望KOEI能在战国无双3时，在TB BOX里推出她的人偶，这样就可以一偿夙愿了……

将会有害无益。我们在杂志的目录页上都会写有“健康游戏忠告”，其中有一条内容就是：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。所以，对于那些几乎要“沉迷”的读者，我们还是奉劝大家千万不要因为游戏而耽误学业，否则游戏会被更多人认为是“毒药”，大家在玩游戏时的阻力也会更大。生活绝对不是游戏，因为游戏再怎么GAME OVER都可以重来，但人生却只有一次，如果你想走到GOOD END，那就要打起万分的精神，而且，人生是永远不会出“攻略本”的，靠你自己摸索。因此请不要抱着游戏的心态生活了吧，属于我们自己的人生，请每天都让它完美精彩！

小沛喜欢说教的毛病似乎很难改了，不过有别于老师和家长的是，我鼓励大家合理安排时间，最好能让游戏和学习之间不发生冲突。而且我认为，单纯放弃游戏也是不可取的，因为如果硬逼着大家不去碰自己的爱好是非常残忍的，并且这种强制手段也会让大家产生抵抗情绪，对学习的效率也会产生影响。我想说的就这么多，你自己好好把握尺度吧。



最近很是郁闷啊，同桌不知怎么跟我闹矛盾，我绝对没干什么错事，也不知怎么得罪了同桌啊，搞得我好费解呀，关系很僵呢。该怎么办呢？同桌问题不容忽视啊。上周我拜了个师傅，是学画画哟，我觉得我师傅真的好厉害哦。比我画的好看多了去了。我现在在跟师傅学街头涂鸦。但我们绝不在墙上乱画，是画了贴墙上去，我觉得很有意思呢。——重庆沙坪 傅航

小沛■同学之间闹矛盾是很正常的，或者应该说是人与人之间。要是偶尔见面的那种，或许大家不会有什么矛盾，但只要是经常见面，并且相互交流比较多的话，肯定就会产生摩擦了。有了矛盾并不可怕，可怕的是放任矛盾而不去解决，那么矛盾就会越积越深。试着去打破沉默，主动承认自己的错误，同时去包容对方。如果你可以这么做的话，那么对方也会感动，于是原先的矛盾就会得到化解。同学之间不会有什么深仇大恨，解决掉之后大家的友谊说不定还会加深呢。之前的来信中你也经常提到你的同桌，可见你们的关系还不错呢，既然这样，就没什么大不了的！

画画是个挺难学的东西，小沛也曾经学过一段时间。不过现在很多人都在用电脑作画，我以前学过的东西现在大都用不上了。什么时候让我看看你的作品啊？如果真的很好的话，说不定可以成为闯家的御用画师哦。





第一次写信给家里，就随便写些东西吧！沛哥快步入“爱情墓场”了吧？我姐她要嫁人了，有种被人抢走的不爽感觉，觉得这个世界欠了我什么，我要报复！哼哼，以后我也抢别人姐姐去。同时祝我姐姐，也祝沛哥哥光荣走入爱情的坟墓，结束，幸福的开始！——福建龙岩 洪智

小沛■三毛（不是头上有三根毛的三毛啊，而是一位台湾女作家，可能很多年轻读者不认识）曾经说过：“婚姻是爱情的坟墓，有了这个坟墓，你可以不必再忍受恋爱时的风吹雨打”。小沛本来以为今年结婚有点早，但其实感情这东西真的很不好说，时间长了可能会有麻木的感觉，倒不如现在结婚还可以多一些新鲜感。很多人都说“婚姻是爱情的坟墓”，但我绝对不这么认为。两个人在一起本来就要做好这方面的心理准备，因为任何一个你喜欢的东西都不可能让你新鲜一辈子，当你走完这一生的时候，才会发现这个一直在你身边陪着你的人是多么可贵。



各位好，本人是电软新读者，人生地不熟，请多包涵，呵呵！

转眼间，高考离我们只有50多天了，卷子可谓满天飞也。人比黄花瘦了，呵。本人字写得不太好，见谅！尽量看吧，看不清就省略吧！我有幸在2月份入手了一台小P，但因为高三了，每个星期就只有一天可以玩。现在连电视都不能看了，更别提玩小P了。可怜啊！我们这个城市太小了。很多小P周边产品都买不到，可游戏很多。战神每个难度我都通关了，只用了两天。小沛哥，我想问你的是，篮球游戏到底有什么好玩的，我们同学也说NBA街头篮球不好玩，是那样吗？

——湖南湘潭 栾永滨

小沛■什么都不说了，所有的高三考生们，大家加油吧！美好的未来在向你们招手呢！

关于考试的事就不说了，下面再来说说游戏。篮球游戏在国内没有足球游戏那么受欢迎，但也不能因此而说它“不好玩”。假如真的不好玩，那么NBA系列游戏为什么一直在推出呢？这些游戏在欧美是非常受欢迎的，因为欧美玩家和亚洲玩家的爱好不同，所以我们可能不太理解为什么有人会觉得NBA游戏好玩。还有一点我们需要了解，那就是自己不喜欢的东西不一定就是不好的。



看了这期的留言板才明白，沛哥不是因为我这儿很远才不登我的信，可我从没见过有我们齐市的人被选上啊？是不是邮寄的问题？总之，我会一直支持你们的。我是个高中生，虽然才高一，可是就已经很忙了，我这可是上课时偷偷写的，一定要选上啊，我会一直期待的，不要让我失望啊！至于对攻略的期待嘛，我是个高达饭，当然很期待高达无双和ACE3的详细攻略，我一直在等。可就是没有，不知是我错过了，还是弄到这些很困难？按照常理来说，应该没什么难得倒电软的啊？不管怎样，支持电软，支持小沛。

——齐齐哈尔 付洋

小沛■你我都是中国人，难道我还有歧视不成？所有读者来信我都会看，而且在刊登的时候也不会计较他到底是哪里人，这一点请大家放心。说到这里倒有些事情让小沛非常气愤，那就是中国某些大城市的排外情绪……小沛从不听别人论是非，但通过亲身经历之后，小沛想对那些自以为是大城市的人而任意排外的家伙们说：你们，不配！（我已经很客气了）

看来你对我们杂志关注得稍微不够，哈哈，我可不是怪你。因为你所说的《高达无双》和《ACE3》的攻略我们早就刊登过了，而且是游戏刚刚发售不久的时候，估计你是没有看到吧。



小沛哥好啊！上次第一次写回函就进了闯家，真是激动啊~~感到自己终于和《电软》融合在一起了，真的是很高兴。

《电软》的更新速度很快啊！一不小心就错过了4月的上半月那期，都怪我那段时间没有勤跑书店，而让早已“觊觎”《电软》的人钻了空子，抢先一步将《电软》“吞食干净”，心里那个难受啊……只好邮购了，盼星星盼月亮，终于熬到16天后，邮件到手，怀着激动兴奋的心情拆开邮包……熟悉的封面有种让我欲哭无泪的感觉……盼来的却又是一期4月（下），当时的表情我是喜、怒、哀三合一，小沛哥想象一下吧……

——内蒙古乌海 刘琳



小沛■不断有新成员加入闯家，小沛很高兴！热烈欢迎！

话说很多读者都反映如果不及时购买的话，就很可能会错过某期《电软》。小沛对此也没有办法，只能推荐大家邮购全年份了，这样既可以保证每一期都不会错过，而且还能够免除每月跑两次书报亭的麻烦。（小宝：你落伍啦！现在貌似不能那么邮购！）你当时的心情我可以理解，大概是邮购部门的人领会错你的意思了。



看来做美编的女生还是占有一定人数啊，有时，小宝同学还真是"独树一帜"呢！真的是很羡慕小编你们，能和游戏整日的"纠缠"，能继续少年时的梦想。而我则要面对现实。无论我多么热爱游戏，但主观和客观因素都制约着我，也许永远也无法从事你们的行业，过去的一切憧憬也只不过是海市蜃楼般的过眼烟云。人总是越来越实际，我也一样。在最后一点动力的驱使下我走向高考，将一切的一切都结束，没有幻想也不需要承诺，因为我知道总会有一天会被现实击垮，而自己想要的用自己的双手得到才是最真实。——河北昌黎 龙海波

小沛■你写的太抽象了……大体意思我倒是能明白一点。现实确实挺残酷的，但是抱怨一下，它就不残酷了吗？所以换句话说，其实也没有多残酷，关键就要看你自己是不是足够坚强。虽然这个大道理说出来谁都知道，也不能解决什么实际问题，但是……也没有什么更好的说辞来形容它了。现在很多学生把高考形容得像上刑场一样壮烈，其实大学毕业之后，进入社会才真可怕呢……（上完刑场再终生监禁……）相信大家早晚也会了解这一点的。大家是否有这种感慨：上了中学会觉得小学时轻松，大学时觉得中学时代美好，工作了又觉得学生时代难忘，到老还免不了感慨要是能再年轻一次就好了。人总是怀旧的，但正因为大多数人都只顾怀念过去，而忘记了现在。所以啊，还是好好珍惜当下吧，只有这样，才不会在下一个人生的段落再次感叹。

北斗



●因为要做特别策划的缘故，北斗和小沛上个星期去上海奔波了数天，本期杂志中关于上海游戏市场状况详细介绍的特稿，希望能够对大家有所帮助。

●8.0级的地震是个什么概念？以前只是在大学的课本上有个数字上的认知，这次的汶川大地震给全体中国人民都留下了极为深刻的印象。在这次特大灾难中，全国人民表现出的空前团结和一方有难八方支援的爱心让人极为感动，永远忘不了那一个个感人的镜头，永远也忘不了警报响起时的心痛。或许在这样的灾难面前，个人的绵薄之力太过渺小，但是当它乘以13亿之后，无疑将是一股伟大的力量！衷心祝愿逝者一路走好，生还者能够早日重建家园，于我们自己，也要更加珍惜生命中的每一天，更加爱惜身边的人。

小沛说：北斗和我出差期间，虽然主要任务是走访各个游戏店和街机厅，然而每天晚上一回酒店要做的第一件事就是打开电视关注地震的报道，悲伤之心久久不能平静。



沛哥，看完这期电软有关《METAL GEAR4》的报导，我发现我家与之有着非常有趣的巧合！我爸是属蛇的，我妈垂发的样子极像梅丽尔，我从接触游戏起，英文名就一直叫"SUNNY"……莫非我家的人都是"合金"人物转世？我已经开始考虑要不要再给我家的豆豆改名叫做"JOHNNY"了。——河北宣化 关悦



蓍子



●近些天来，举国上下关注的只有一件事，就是发生在汶川地区的特大震灾。某天上午办完事后打车向单位赶，出租车广播里播放着灾区最新消息，路上等红灯时，开车的中年"的哥"用手机接了个电话，简单聊了几句后，"的哥"用平静而深沉的语气说了声"替我把我捐的那份捎过去，路上小心"，然后就挂断了。虽短短一语，已令人心生感触。当初在影视、游戏作品中看到天灾之景，慨叹后只觉遥不可及，然此刻大灾突至，才发觉根本没有空叹的余地。同胞之痛，无以分担，只能通过微薄的捐资尽一点点本分。或许，也只有在这种得知大家都关注着同样的事，都想为灾区的人们做些什么的时候，才能使依旧活在安宁中的自己感到些许自私的慰藉。

●真心祝愿劫后余生的人们此生平安幸福。

小沛说：我们这一期刚开始做的前一天，正好是汶川遭遇地震。这两周以来，大家的心情都不能平静，也都献上了自己的一份心意。

小沛■大概你是得了"游戏中毒症"了，（电话：喂？科学研究院吗？这有个重症患者，来车拉走做研究吧！）看什么都和游戏有关。想想看，属蛇的人有多少？头发都垂下来，肯定有点像啊。而叫Sunny的也有不少吧，除非你家还有个亲戚叫雷电什么的……开个玩笑。

我以前倒是没有觉得家里人像游戏人物，但觉得游戏人物像家人……意思并不冲突哦。我觉得游戏中的人都好熟悉，仿佛就是身边的朋友、亲戚，于是自己也有比较喜欢的人物。记得很早前的香港电影《超级学校霸王》就是把《街霸》中的人物拿到现实中来

「闯关族讲笑话」

西安新城 张乘化■

"哥们儿，借100块钱用下。"

"我只带了50，够不？"

"先借我吧，另外150你先欠着，记得明天还我啊！"

安徽铜陵 陈齐丹■

"足球比赛我看得多啦，我懂得有关足球的一切知识。"

"是吗?那你告诉我，足球网有多少个窟窿眼？"

河北张家口 徐翔坤■

食人族组长乘飞机。

午餐时间到了，空姐问他："您要什么午餐？"。

族长说："能让我看看旅客名单吗？"

河北保定 刘凯然■

小白兔来河边钓鱼，可总也钓不到，终于有一天，小白兔刚到河边。水里便蹦出一条大鱼，小白兔又吃惊又高兴，没想到大鱼跳起来指着小白兔就嚷："你他妈再拿胡萝卜钓鱼我抽死你！"

四川内江 曾援■

一位经常在外面招小姐的男人终于结婚了，不过新婚第二天他却痛苦不已，找到一兄弟说："兄弟，我完了。""怎么了？不是刚结婚嘛！""你也知道，我以前爱招小姐，他妈的！昨天晚上又喝多了，洞房后，我居然就顺手甩了200块钱给她！""你真完了！！""NO，不是为这个！最主要的是她居然又找了我50！"

内蒙古乌海 刘琳■

父子俩一人扛着大锄头，一人扛着小锄头，去路边的田间锄草，不多时，只听远处传来一阵锣鼓唢呐声，原来是村里的栓住今天娶媳妇。

儿子听着唢呐声心里痒痒，他放下手里的锄头，红着脸跟父亲说："爸，我今年也二十了……"

父亲望着儿子说："噢，那明天换大锄头。"

哈尔滨市 孟祥镝■

一推销员向一位家庭主妇推销吸尘器时，当着妇女的面把一袋木锯屑倒在地板上。女人说："你必须把它扫干净。"推销员说："如果我的吸尘器不能把它清干净的话，我将用我的舌头将它弄干净。"

"那么，请吧，今天停电。"

吉林 李天袅■

美国三大组织，联邦调查局，中央情报局，洛杉矶警察局决定比试一下。

白宫人员放进山林中一只兔子，让三大组织每个找一次，最先是联邦调查局，他们对每个树木进行审问，排查。最后得知，兔子跑了。第二个是中央情报局，他们派特工烧了山林，并找了兔子尸体，最后是洛杉矶警察局，他只派了几名警员进了山林，几分钟后，他们拖着一只被揍的鼻青脸肿的狗熊出来，那只熊喊道："OK，我承认我是兔子，行吗？"

浙江金华 朱聪■

把世界上最重要的三个词：peace(和平)、world（世界）、found(发现)连起来念一边，你会发现一个惊天大秘密。

贵州遵义 杨宇航■

一天夜里，小沛跌跌撞撞的冲进警察局，指着他头上一块青疤告诉警察，说他刚进家，就有人打了他一下，所以马上跑出来报案。

于是警察龙哥自告奋勇的去他家调查。回来时头上也青了一片。

"你是让同一个人打了？"警长问木头。"不是，我和他踩到了同一个铁揪！"



蔬菜汁

●首先，向5.12汶川大地震逝去的同胞们致以最沉重的悼念，愿逝者安息。希望灾区的人民能够坚强些。
●其次，向至今仍然奋斗在受灾前线的人民解放军和武警官兵们致以最崇高的敬意，您们辛苦了。这辈子没当过兵，是我最大的遗憾。
●最后，向对灾区伸出援手的所有国外友人说一声：谢谢你们，真的很感谢。
●/祈福/一切都会慢慢变好的，坚持住，别放弃。
●希望所有喜欢游戏的人能暂时停下手中的娱乐，用几分钟的时间来想一想，那些本来能够和我们一样享受夏日下的温暖阳光却永远闭上双眼的那些人，希望所有的玩家能够在游戏之余多做一些有意义的事。
●非常对不起大家，这期手札实在没心情和大家调侃。

了，我看过之后非常羡慕其中的主角“余铁雄”，现在还能找到这部片子的人不妨和我一起怀旧一下吧。



小沛，日盼夜盼，终于进了回家了！我那叫一个激动啊！打电话给朋友报告喜讯的时候，基本上已经语无伦次了！然后小东同学陪我乐了好久！

虽然对于那段感情虽然还是不能释怀，但是已经好了很多了哦。话说都快高三的人了。要努力用功！我可是一直嚷嚷着要考浙大的，可不能丢人了！

神游啥时出WII行货呢？我对《WII Sports》、《WII Fit》很感兴趣！不过听说行货上的游戏好像不太多，老任之前拿NDS试水，反响应该是不错吧！期待WII行货！

最后感叹依旧，失恋真是减肥最好方法！前一阵儿。瘦得脸都凹进去了！ ——江西玉山 张梦婕

小沛■浙大非常不错哦，要是考上的话一定要给“家”里报喜讯，大家同喜啊！

神游的Wii行货直到现在都还没有消息，尽管小沛也非常关注，可估计今年推出是没有希望了。

上次你的来信还历历在目，小沛其实很难对这种事起到什么作用，一句说不好还可能起了反作用。只要你能快乐起来就好了。话说回来，失恋的确是减肥的好方法，我去年瘦了不少，再加上持续健身，身材一度还是非常不错的。然而自从去年下半年开始交了现在的女友，体重也明显开始呈现上升趋势……



小沛你好，这是我第一次写回函，每次买电软回函都丢一边，这是我第一次鼓起勇气写回函，不足之处请多包涵啊！沛沛啊！我第一次看电软是4年前了，还是朋友给我看的。我当时一看，什么GBA、PS2、NGC看得我好眼馋，电软上那些游戏我太想玩了。后来我有了第一台SP，当我看到电软上介绍《机战OG2》、《圣堂之石》等，我不再眼馋了，因为我也在玩，当时感觉太棒了，我弟弟买了台PS2后，我就几乎玩遍了04-07年的所有游戏（D版）！眨眼4年过去了，我手中的SP变成NDS、PSP，我弟弟的PS2变成了WII。我毫不夸张地说我是在班里唯一一个拥有NDS和PSP的人，我弟弟是唯一拥有次世代主机的人，现在我们又要开始新的游戏旅途了，生活的变化太快了。 ——浙江平湖 钱岂文

小沛■浙江杭州我倒是有所了解，因为有个朋友在那里，我知道那里的生活水平挺高的。难道平湖会差那么多？估计你一定很受人羡慕吧？记得别总自己玩，要把快乐跟大家分享一下，感觉会感觉更好的。游戏这种东西，哪怕游戏人数只限于“一人”，相互的交流却能增添不少的乐趣。

小沛以前什么主机都没有的时候，最喜欢通过看杂志来过眼瘾。现在有了一些自己喜欢的主机之后，也最喜欢的就是和别人一起玩。我想之所以WII在国外能够大卖，就是因为欧美国家往往都是一家几个孩子，有时父母也会和孩子一起玩，而WII上的游戏适合多人同乐的游戏是最多的。而PS3和XB则往往是一人通关类的游戏占多数，所以才在国内造成了这种与国外销量大相径庭的情况吧。现在生活确实变化很快，快到不知不觉我们又可以去展望下一代主机了，希望新一代的主机能够打破彼此的障碍，更加贴近人与人的交流，使游戏成为人与人之间沟通的桥梁。



沛沛哥，你好，我看电软也有一年了，一直想加入阎家这个大家庭。我觉得《电软》很好看，也很划得来，才10元就有50多张彩页，还送DVD，嗯啊，光是想起就好幸福了。最近我听朋友说，PSP的游戏和PS2一样。也有的说PS2比PSP好，在犹豫中不知道值得购入一台PS2吗？为什么PSP的游戏碟这么贵，甚至要200多元一张碟，PSP里有没有一些第一人称视角大作，请介绍一下，拜托了！！ ——广东汕头 陈柏宇

小沛■《电软》是9.8元……剩下的两毛还是要找给你的。什么？嫌2毛钱少？那你一次买十本，这样不就省了两块……

PSP和PS2的部分游戏是跨平台的，但是论及质量的话当然是PS2要好一些，因为家用机的性能比掌机强啊。

不过现在PS2已经是强弩之末，毕竟已经是推出了这么多个年头了。虽说现在买PS2也不是不可以，就是游戏不太好买了，还是PSP要更好一些。

正版都是比较“贵”的，你说的200多算是很便宜了，而且估计都不可能是新游戏的价格。

PSP的第一人称射击游戏有很多，推荐《使命召唤》、《荣誉勋章》。



看了这么长时间电软，现在才开始写回函表，主要是以前竟借别人的看了，现在才开始自己买……唉，穷啊！每月要买两本电软，而且，我又要买N份杂志，没办法，我爱看书嘛，要不沛哥赞助下，以后我买书八折，OK？去年我高考发烧失常。现在在复读。所以电软都是先草草一看然后珍藏起来。祝愿自己能考上吧！如果考上就有DSL和WII了。最后，祝沛哥快乐，也祝愿杂志大卖！ ——陕西西安 郑凡

小沛■现在还能坚持一次买很多杂志的人越来越少了，毕竟现在很多人都只看网络不看书。如果所有读者都像你一样的话，那我们该有多高兴啊。不过打折这种事我是帮不了你了，我总不能跑到西安去给你送钱吧，当然，即便你在北京也没戏……我可不是比尔大叔，可以拿钱烧着玩。



沛沛哥你好：请问你喜欢《天诛》系列吗？如果让你为其打分你会打多少分？（ABCD四种）

我是一名地地道道的天诛FAN，大





零羽

●恐怖的天灾人祸，5月12日突如其来的这场地震瞬间夺去了数以万计人们的生命……在此零羽对不幸丧生于这场灾难的人们致以诚挚的哀悼，愿逝者安息，生者坚强。
●最近出于工作的原因，玩了不少的PSP游戏。其中既有制作精良的诚意之作，也有渣到不能再渣的垃圾游戏……为什么同一个平台上同时期发售的游戏能有如此巨大的差别呢！？
●记得上期我曾下过一个诅咒，让企图抵制机战游戏的家伙，天天中午吃完饭都胃疼3个小时，结果这个诅咒很快就灵验了……坐在我旁边的菜汁儿同学就遭到了他应得的报应。（到写这期手札时，诅咒效果还在持续中……）
●说话NDS上的《机战OG传说》就要发售了。这款打着机战OG旗号，以“X摇”为最大卖点的作品，不知实际的游戏素质究竟如何……总之，零羽是非常期待的。
●马上就放假了，很快就会有很多大家喜欢的游戏陆续发售，提前祝大家能度过一个愉快的暑假。

多数《天诛》都喜欢。而且都通关N次了，（仅限于PS到PS2），本以为自己是名高手，可是上次去上网查了一下，发现上面比我厉害的人多的是。其中一高手更牛，打《天诛红》第一关只用了一分多钟就搞定，而且还是全忍杀，想想自己这点"庄稼把式"，唉，郁闷中……

咱国内哪有专门的游戏俱乐部，要怎么才能加入？条件是啥？ ——贵州大方 陈涛

小沛■我也很喜欢《天诛》，但往往玩着玩着就没耐心了，总是想冲上去砍。别说网上那些牛人小沛比不了，可能通关都要费一番周折……大概我还是更适合去玩无双之类的吧。如果要我给这个系列打分的话，姑且给个B级评价吧，终归这个系列的最新几作都不是特别优秀。

国内有不少的游戏论坛，我不知道这个算不算是"游戏俱乐部"？包括我们《电软》自己，也是有论坛的啊，只要喜欢游戏就好了，加入是不需要任何条件的。另外，最近各地都在举办"游戏同城会"什么的，都是各地的游戏爱好者举办的，只要有机会，就去参加就是了。



啊哈哈……终于上闯家了，高兴得我当日将电软拿在手中，见人就将电软拿给对方看，指着自己的姓名说："上报了。"以至于到最后都被朋友所唾骂："小样儿，瞧你那德行，拽嘛拽，又不飞天。"不过真的应该高兴，没有之前就只听身边朋友说寄不出去，信封太小了，寄后又听朋友说，寄信过程中时常丢信。寄到半路就没了。搞得我都没对此抱有希望，不过现在不同了。再次，啊哈哈……当看见自己的大名在闯家的那一刻，我就决定了，开始我的长期作战了，可，唉！只不过没钱买邮票了，所以以后只有几张回函一起寄。唉！一张邮票就是一块二啊！信封两角啊！买电软的钱都成问题了啊！支持电软，永远！永远！（真没钱啊！）

——安徽六安 张杰

小沛■看你高兴的样子，我准备试试如果让你连续两次进家门会是什么样儿？如果太高兴，以至于笑得肌肉抽筋，我可不负责啊。（电话：喂？中国科学院吗？这又出现一患者，来车拉走！）另外，这样的来信仅此一次，下次最好写些"有内涵"的东西……好让我也有的说啊。否则下次就该有玩家寄恐怖炸弹来，威胁小沛让他上闯家了……



小沛哥，第一次写回函，很激动，手里不停出汗！以前总是借同学的电软看，现在决定自己买！

记得从去年11月底开始攒钱买今年3月27日发售的《MHP2G》限量，好不容易存了1800元，可那限量BOSS要3800元！这不是打劫吗？为此我愤怒地作了首打油诗：2G售价三千八，当我有钱没处花。限量虽好卖天价，JS就骗大傻瓜。（这小诗在PG回函里也写了，不违法吧！）上网查了下，国内最低价2700元，打算买台绿的或蓝的。请沛哥点评下这两种颜色哪个好些。提下你的看法就行。再次对忙碌的小沛道一声辛苦。我会为你祝福。 ——新疆伊宁 林雨寒

小沛■JS确实可恶，小沛也和你一起骂！不过话说回来了，限量版不过就是主机上印着些花纹吗，除非是有钱的死忠fans，否则真的是没必要花这个冤枉钱。

PSP的颜色越来越多，但颜色并不代表它们的质量和性能不同，所以到底要买哪个还要看你自己喜欢什么颜色。而且可能是制作工艺的限制，除了限定版以及黑色，其他彩色的PSP色泽都不是很尽如人意，一旦按上指纹，效果就更"理想"了……

最后，也谢谢你体谅小沛的辛苦。而且小沛要在这里说一下我的工作内容，以免与某些读者造成误会。事情是这样的：某天小沛的QQ上有读者要和我聊天，于是我放下手中的工作回了几句。但那位读者就是为了闲聊，于是小沛跟他说工作太忙不能多说了。结果那个读者来了一句："你不就做闯家吗？忙什么忙？"小沛顿时无语，委屈得连眼泪都快掉下来了。闯家不过6页，如果我们每个编辑每期只做6页内容的话，你们看到的这100多页东西都是从哪里来的？小沛每期，也就是半个月，大约要写3万字以上的东西，一个月就会有7万多字，除去休息的时间，有时候工作量是非常大的。小沛记忆最为深刻的就是某期特稿我一天就写了1万多字……做杂志不能闭门造车，我们希望和读者交流，但同时也请体谅我们的辛苦。有时候不能回您的问话也是迫不得已的。我以后还会多刊登读者们的来信，以此加深编读之间的交流吧。请大家多多支持！





风林

●7-11，油泼扯面，麻辣米线，牛肉拉面，洋肉泡馍，烤串。

●本期南方读者会拿到我们精心制作的游戏环保袋，下期会送北方读者，请各位不要心急，大家都有。

●说说自己忙什么吧。《掌机迷》改版，很多新内容很多新栏目，从104期开始，而且接下来几期都会进行完善，当然还有我们的新计划。

●北京热了，空调开了，猴子挡在空调前面又要度过一个漫长的夏季，我真担心他的身子骨。

●下周魔王婚假归来，不知道我手机中的婚礼视频是否还能留得住。

●本期回函卡也进行了改版，希望大家都能腾出几分钟填写一下并回发给我们，会有奖励哦！

小沛说：风林又胖了，和我一样……到底要不要减肥，这个是很严重的问题。

你觉得《合金装备4》能够让PS3回到主流的宝座上吗？

湖北武汉 姜南■

PS3的价位还算高了。而光凭一个MGS4，顶多只能撑起一段时间，等时间一过，若没有更多的老游戏支援，前途依然十分渺茫。

山东青州 于涛■

PS3差的太远了，除非以前一些大作都成为PS3的独占，还有增大对以前游戏，降低售价等一系列措施同时进行的话，还有可能。

重庆合川 郑果■

合金装备这个系列我觉得一直都很强，几乎成了"PS"的代名词，如果合金4真有大家所期待的那么精彩的话，那么也许PS3的胜利也就不是没可能了。

广东中山 罗浩楷■

虽然《合金装备4》非常不错，但是其他的游戏机上也有能超越它的游戏啊！所以，我看PS3是无力回天了。

上海金山 徐雨冬■

合金装备4就这一款大作，只能在短期让PS3销量有所增加，不可能超过WII，即使FF13也不一定能让PS3回到宝座，其它的大作一定不会都在PS3上发售。

北京朝阳区 李希■

不管怎么说《合金装备4》系列尽管是大作，但貌似还没有当初《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》那样巨大的影响力。

广东广州 吴冬琪■

现在人们的物质生活超丰富，不会狂热地支持偶尔有好游戏的主机，大家都希望有时间有能力玩一下而不是把某主机推上顶峰。

黑龙江大庆 赵娱■

仅仅一个游戏还是很难，不过还是很看好PS3的。今年不是有FF13嘛，期待。估计叉盒应该更有实力吧，大概会出蓝光版，微软钱无限，怎么不多投入一点呢？

内蒙古巴彦 吴楠■

超级大作必能带动PS3的销量，就像《光环3》一样。不过能否因此使PS3回归主流位置就要看其造化了。

重庆沙坪 周川力■

就算合金装备4做的再好再强大，PS3的软件阵容还是不够强大啊！等待最终幻想13吧！

我相信它一定会PS3王者归来的~还要等待蓝光普及！

广西河池 陈衔■

实际上很难说，正像《口袋妖怪》那样一款游戏拯救了主机，必须等游戏发售后才能定夺。

内蒙古海拉尔 张岩■

作为PS3的救驾大将，合金装备4让我们期待了好久，而且游戏质量之高我们是有目共睹的，并且作为完结篇，小岛一定会将它做到最好，所以MGS4就会让当年FFT那样力挽狂澜。

大墙画廊

VOL.232

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



奥丁领域
四川成都 johnson
优秀的画工、优秀的构图，包括色彩、线条等等，我非常喜欢你的作品，也没有什么可以挑剔的了。



原创审判
四川成都 johnson
我确实没有看懂这幅画在哪里表现出了“审判”的主题，但作为画稿来说，起码画面的冲击力不错。



战争机器
江苏常州 陈小青
战争机器的人设非常出色，那种彪悍的感觉特别适合出现在战场上。你的画很好地再现了原画的精髓。



雪狮子 上海 王毅
面对巨大的雪狮子，小猫勇敢地举起了木桶……这是什么精神？明显活得不耐烦了吧……

精灵 河北保定 陈浩
以前一些作品的人设对后来很多人的“原创”造成了影响，很多原创人物都有模仿的痕迹。



海贼王 布鲁克
四川成都 johnson
作为油画，这幅作品给人的感觉略显单薄。大概是明暗处理还有些问题，以及整体还有粗糙的感觉。

火焰纹章·洗礼
四川成都 johnson
你真的是全能啊，从油画到电脑绘画都非常出色。不过我觉得人物的表情还欠斟酌。





最终幻想9 bb
四川成都 johnson
你这是临摹的天野喜孝的原画吧，确实抓住了那种狂放的感觉。而且你是用的油画颜料，因此效果更为出色。



星座传说
吉林长春 刘勇
这12位看起来可够颓废的，小沛是双子座，但里面的那两个人完全不像双胞胎啊。



鬼屋魔影 死亡边界

Alone in the Dark: Near Death Investigation

你是否曾遇到过这种情况？在一个月亮被乌云遮蔽的夜晚，你从睡梦中突然被惊醒，一个未知的力量似乎在漆黑的房间内游荡。这时，你惊恐地打开灯，想要看看究竟发生了什么事情，却发现屋里什么都没有。不过，我们肉眼看不到并不等于不存在，也许我们周围还有一个用肉眼看不到世界，只能凭着第六感去感知它的存在。又或许当你感觉到它之后，你就会看到属于你内心深处的真实恐惧。

绘卷

VOL.23

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画，缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/小沛

「一阴一阳之谓道，知乎万物而道济天下。在天成象，在地成形，变化见矣。是固刚柔相摩，八卦相荡。／君子以除戎器，戒不虞。／立天之道，曰阴与阳；立地之道，曰柔与刚；立人之道，曰仁与义。」——《易经》。

中华武学的最初概念即诞生于《易经》，中国武术与古典文学，是中华传统文化的双璧，习武修身与吟诗作赋很早就被我们的先人看作文化修养的两个方面。之后中华武学被赋予了更多的深厚内涵，影响遍及全球……

中华武学的游戏传承者



中华武术与格斗游戏 华夏文化的另类借鉴传承

武术是中国传统文化中对全世界影响最为深远的瑰宝。其武术门派、套路众多，蔚为大观。据不完全统计，中国的武术流派中，拳法部分有75种大类别，而刀枪器械又有27种，而且其中还有许多的分支别派等等，可见其众多纷繁。格斗游戏曾于上世纪末盛极一时，众多的日本制作人纷纷来到中国求教，只要是格斗游戏就必然能看到中国功夫的身影。不过早期的作品都只是学了个皮毛，自《VF》初代开始，中国功夫才开始越来越真实地被呈现于游戏当中。本文将就那些明确了门派的中国功夫游戏角色进行讲解，而如春丽、李香绯等武功全为想象的不在讨论行列，通过此文，我们将可以从这些格斗角色身上进一步了解中华武学的博大精深！ □文／小沛

刚猛无比——

八极拳

代表角色：结城晶（VF系列）、心（DOA4）

该流派出现频率：3　该流派角色实力：8

格斗游戏借鉴中国武术最为有名的，就是当初铃木裕在制作《VR战士》初代时，向中国武术名家吴连芝先生请教的八极拳了。那么在本文介绍的第一个游戏中的中国武术，当然也非八极拳莫属。

八极拳是一种短打拳术，有人认为"八极拳"就是戚继光《纪效新法》中所说的"靶子拳"，因该拳仅屈紧拇指、食指，其余手指半握，侧看拳头类似在瞄准，故名"靶子拳"，后来到了明末清初才改称八极。取八极为八方极远的含义，要求习练者练武要精益求精，以远致极，并以向"四面八方外撑"的"十字劲"作为该拳的主要劲法。

八极拳的手型以拳为主，基本手法有挑、插、贯、卫、砸、推、搓、前、架、压等。步型以马步、弓步、并步为多，步法注重震脚、碾步。该拳以肩、背、肘、膝撞靠的动作颇多，充分体现出紧逼硬攻、以短制长的技术特点。其姿势要求含胸拔背，沉肩坠肘，劲力以沉坠劲，十字劲，撞靠劲为主，发力时讲究以气催力，以声助势。发声主要有"哼"、"哈"二音。八极拳的基本练习包括砸步和弓步撑撑站桩，以接、贴、撞、靠、动，锻炼短打体能。以"六大开"、"八大招"为技术核心，所谓"六大开"即六种打开对方防守架式的方法，包括顶、抱、担、提、缠六法。所谓"八大招"指眼望之见手、猛虎硬爬山、迎门三不顾，迎风朝阳手、黄鹰双抢爪、霸王硬折缰、左右硬开门、立地通天炮八招。还有八极对接、八极所架、刚功八极、八极双轨、八阵拳和十三趟六肘头等拳法。由于八极拳好勇斗狠，刚猛暴烈，具有很强的技击性，故古人有"文有太极可安天下，武有八极可定乾坤"之说。

结城晶的八极拳非常"正宗"，一招一式深得吴连芝老先生的精髓。招式大开大合，拳风刚劲有力，气势逼人！结城晶在《VF》系列中的实力排名不低，然而却并不是最容易上手的一个。原因就是结合了真实的武术后，套路变化多端，需要玩家狠下一番功夫去练习。至于《DOA4》里面的新人物"心"，她的八极拳就显然属于旁门左道。不但招式继承不全，而且这么刚猛的武功，让一个小姑娘来使用也感觉欠缺力道。八极拳在游戏中使用的角色不算多，就小沛记忆来看，除了上述两位之外，还有《格斗之蛇》里的主角，名字记不住了，反正记得他穿得很像《乔乔奇妙冒险》里的空条，实力同样非常不错。

灵动异常——

猴拳

代表角色：艾琳（VR战士5）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：8

猴拳在游戏中出现得非常少，最多就是有个别人有点类似，例如《龙虎之拳》里的Lee。他戴着个猴子的面具，身形也比较小巧，动作敏捷，但功夫就完全不同了。还有《格斗之王》里的蔡宝健，这个家伙虽然是金家藩的徒弟，但功夫中却有猴拳的影子，特别是他的个头矮小，也常常被人称为"猴子"。相比以上这两位，在《VR战士5》中首次登场的艾琳才是真正使用猴拳的角色。

猴拳是中国武术中象形拳之一，因模仿猴子的各种动作而得名。据记载，中国早在西汉时就有了猴舞和猴拳。猴拳在发展过程中形成了不同的流派和技术风格，但基本要领却是共同的，即在眼、身、手、步等方面要做到22个字：刚、柔、轻、灵、绵、巧、躲、闪、神、束、抓、甩、采、切、刁、拿、扣、顶、缠、蹬、踹、弹。前10个字指的是整个动作的神态，中间8个字指的是上肢手法，后4字是腿法。近代猴拳多以套路的形式出现，其动作内容既要模仿猴子机灵、敏捷的形象，又要符合武术的技击特点，如出洞、窥望、看桃、攀登、摘桃、蹬枝、拼抢、藏桃、蹲坐、吃桃、喜乐、惊窜、入洞等都是具有形、法统一的猴拳动作。有的套路还编进一些跌、扑、滚、翻动作。猴拳要求做到形象、意真、法密、步轻、身活。形象就是外形要像猴子，如耸肩、缩颈、圆背、束身、弯肘、垂腕、曲膝等。意真是要做到神似，表现猴子的精神。法密是方法要紧密连贯，有起伏，有节奏。步轻是步子轻巧迅速。身活是身子灵活。新中国建立后，猴拳在动作质量、套路编排、表演效果等方面都有提高。1953年以后，历届全国性武术表演比赛都有猴拳项目。

猴拳具有蹿、蹦、跳、扑、翻、滚、跌、进、退、顺、盼、拧、咬、撕、带等动作；其腿法有顶、勾、踢、弹、摆、蹬等；手法有扒、拧、带、撩、攀、撕。演练此拳可以锻炼灵活性，多变性，促进地趟功夫，对外练筋骨皮是一项很好的训练，对金钟罩功抗打性打下坚实的基础，对增强肌肉发展也起了增长作用，对增强耐力和意志是个很好的典型套路。似乎其攻击性倒是其次，而作为基础锻炼的效果更佳。

使用猴拳的艾琳，其实力在《VF5》中非常突出。因为她动作灵活，套路多变，让人防不胜防。大概是新加入角色后的游戏平衡性还有一些问题，艾琳的猴拳让很多玩家都不太适应，因此竟然也成为了新的热门使用角色。

内蕴深远——

太极拳

代表角色：雷芳（DOA系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：7

太极拳在国内有着广泛的群众基础，然而在游戏中却很少有人使用这门武功。大概现在的太极拳基本成为了中老年人的"健身操"，因而很少有人把太极拳与"实战"联系在一起。不过看过《倚天屠龙记》的玩家应该对太极拳的印象非常深刻，因为太极拳是借力打力，不去与人针锋相对，因此似乎一切招式都能被化解，可谓是非常上乘的武功。

太极拳的动作刚柔相济，是既可技击防身，又能增强体质、防治疾病的传统拳术。太极拳历史悠久，流派众多，传播广泛，深受人们的喜爱。太极拳虽然在套路、推手架式、气动功力等方面各派有异，但都具有疏经活络、调和气血、营养脏腑、强筋壮骨的功效。太极拳早期曾称为"长拳"、"绵拳"、"十三势"、"软手"。至清朝乾隆年间，山西武术家王宗岳著《太极拳论》，才确定了太极拳的名称。"太极"一词源出《周易?系辞》，含有至高、至极、绝对、唯一的意思。一意一念，一举一动，随心所欲，都在自我控制之中，以达到养生、防身的效果，这就是太极拳。

关于太极拳的起源，众说纷纭，大致有唐朝（公元618～907年）许宣平、宋朝（公元960～1278年）张三丰、明朝（公元1368～1644年）张三丰、清朝（公元1644～1911年)陈王廷和王宗岳等几种不同说法。虽然我们从武侠小说中看到的是张三丰创立了太极拳，但其实这一说法并没有充分史料可以证明。但戚继光的32势长拳理论早于陈王廷，王宗岳的"太极拳论"原本也为陈式太极拳所缺欠。可见太极拳并非一人所创，而是前人不断开发、总结、整理、创新、发展而来的。据中国武术史学家唐豪等考证：太极拳有两大分支，一支传承于武当派武术之中，秘不外传，只有赵堡太极拳传承于外；另一支最早传习于河南省温县陈家沟陈姓家族中，依次流传



给杨式、武式、吴式、孙式等太极拳流派。

《DOA》系列中的雷芳是我所知道唯一使用太极拳的女性角色，然而雷芳的太极拳却不是非常地道，特别是她的腿技，我们在太极拳中是不会看到把腿踢过腰的。雷芳最有太极拳特色的招式就是她的反击技，以及身体撞击还有双掌前推，其余大部分招式明显是为了游戏而做了部分修改。我们不知道TECMO在制作这款游戏时是不是真的请教过太极拳高手，反正雷芳的流派绝对不像结城晶那样有板有眼。

战无不胜——

截拳道

代表角色：洛（铁拳系列）、飞龙（街霸系列）、杰克（VF系列）、李剑（DOA系列）

该流派出现频率：9　该流派角色实力：8

截拳道是李小龙以咏春拳为基础，吸取世界各国其它武技，如拳击、空手道、跆拳道等之精华，并融汇中西哲学为其理论指导的无特定招式，随机应变，注重身体素质的实战技击术。李小龙的截拳道具有简练、轻灵、敏捷、刚猛等特色。充分体现了他艺高人胆大、不畏强手、勇于挑战的作风。他先后迎接国际"十大搏击高手"的挑战，无一不胜。于是乎，这个后起的中国功夫流派反而超过了以往传统的武术，进而蜚声海外。所以，我们在格斗游戏中也就看到了很多使用截拳道的厉害角色。

截拳道完整地说，应该称做"振藩截拳道"。这是因为李小龙创立的武术体系实际上大体分为两个阶段：1959－1967年的振藩功夫阶段和1967以后至今的截拳道阶段。在李小龙1966年移居洛杉矶，在好莱坞出演电视《青蜂侠》时，他一直把自己的武术体系称做"振藩功夫"，而"截拳道"则创立于1964年。创立的契机是由于李小龙与三藩市功夫教头黄泽文的一场实战比武引发的。截拳道创立后，李小龙并没有马上把这个名称公开，而是依然作为延伸与发展了的振藩功夫传授给众弟子。直至1967年，李小龙认为截拳道作为一种独立的武术体系，其技术结构与哲学内涵均已趋于成熟，才正式将截拳道这一名称向自己的门徒及外界公开。1996年元月，为全面推广和弘扬李小龙的武道艺术，李小龙夫人琳达、"龙女"李香凝以及木村武之、伊鲁山度、黄锦铭、李恺、艾伦·乔、理查德·巴斯蒂罗等13位最杰出的李小龙原始嫡传门

徒在西雅图聚会，成立了传播与管理李小龙武道艺术的权威组织“振藩截拳道核心”。在会上，经李小龙爱女李香凝提议，将真正的李小龙武道艺术命名为“振藩截拳道”，以示对创立者李振藩的尊重，并有别于目前世界各地许多自封的“截拳道武馆”所传授的所谓截拳道。

我们一开始列出的几个使用截拳道的游戏人物，都是到目前为止还活跃在游戏舞台上的。截拳道这门武功在游戏中出现得极为频繁，例如《世界英雄》中的金龙就是一个，不过这部作品在上世纪90年代中期就完结了，金龙这个人物也就没有必要再提。而看看目前还活跃着的人物，我们可以发现他们基本上都比较不错地再现了截拳道的武术精髓，特别是3D格斗游戏中的洛、杰克和李剑。他们的招式非常丰富，而且基本上都没有太过夸张想象的成分，除了洛的连续空翻之外。而《街霸》中的飞龙则是在外观上与李小龙极为相似，而招数方面则极力夸张。纵观这些游戏中的截拳道高手，他们在各自作品中的实力都处于上等水平，体现了截拳道战无不胜的王者风范。

辗转腾挪——八卦掌

代表角色：凌小雨（铁拳系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：6

现在人了解八卦掌的不多，乍听之下好像不是那么深奥的武功，然而它的内涵却毫不逊色于太极拳之类的知名流派。不过再怎么说，知道这门武功的人还是比较少，于是我们在游戏中也仅仅看到凌小雨是这门武功的使用者。

八卦掌是种以掌法变换和行步走转为主的拳术。它将武功与导引吐纳融为一体，内外兼修，是河北省文安县人董海川所创。董海川生于清嘉庆十八年（公元1812年），相传他在江南雪花山拜一老道士为师，用十年时间学得一种奇特武术，后来老道士又交给他一本《河图洛书》要他研究。董海川得此书后，通过易理将零碎的技法编成一套完整的八卦掌法，后来董海川当上肃王府的武师后，八卦掌才得以闻名于世。

八卦掌不用拳攻击，而是将手掌展开拍击推挡。八卦掌还使用擒拿秘穴法，包含古代流传下来的擒拿抓捕法。八卦掌的动作十分柔软，如蛇一般跃动，潜击对方下部。动作迅速旋转，能一次面对多个敌人。八卦是由阴爻阳爻组成的圆圈图形，因此八卦掌又名“转掌”，以其运动特征为绕圈走转而名。

八卦掌以向左沿圈绕走称为“阳仪”，以向右沿圈绕走称为“阴仪”，因此我们也可看到凌小雨在游戏中也有这种绕圈走的动作。至于其它种种变化和作用，都是将攻防招数或一定锻炼方法融于沿圈走转，其运动特点皆须符合绕走规律。对敌时要用不停地走转与对手周旋，避实就虚，避正寻斜，讲究以动制不动，以快动制慢动，强调制胜之法在变动，就形成了“以动为本，以变为法”的八卦掌技法规则。八卦掌是以掌法和步伐变换转行为中心的拳术套路。它的基本掌法是：单换掌、双换掌、双撞掌、穿掌、挑掌、翻身掌、摇身掌、转身掌。它的基本步法是：起、落、扣、摆四种。

凌小雨的八卦掌功夫非常地道，我们可以从上面每一个动作介绍中看到凌小雨的影子。然而凌小雨却不仅仅是用八卦掌这一种功夫，其中还有五形拳的一部分，只不过她的鹰式仅仅是一个架构动作，此外并没有掺杂其他武功。

潇洒飘逸——劈挂拳

代表角色：海莲娜（DOA系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：5

相对于八卦掌，劈挂拳似乎就更不为人所知了，但恐怕这仅仅也是外行人的看法。大家可以想一想，连外国人制作的游戏中都会收录这一武功，可见它还是有一定群众基础的。也就是说，本文中所有罗列出的功夫，其实已经都可以冠以“著名”二字。

劈挂拳属长拳类，流行于河北一带，尤以沧州市、盐山、南皮练习的较多。劈挂拳亦称抹面拳或劈挂掌，沧县一带旧称“梅花长拳”，盐山、黄骅一带，如朱里口、霞庄子诸村也叫“通臂拳”，虽名称不同，但都指的是劈挂拳。劈挂拳创始者不详，经历代相承，流行至清代，大体分为两个支系：一是沧市一支，习的是劈挂拳“快套”、“挂拳”和“炮锤”，由沧州人、清朝禁宫武卫郭大发传于南皮咎庄赵氏；另是盐山的一支，习的是劈挂掌“慢套”和“青龙拳”，可上溯到清初。1928年南京中央国术馆成立后，郭长生与马英图两位先生共同对劈挂拳进行了整理和修改。修改之后的劈挂拳面目一新，神韵大增，除增加了速度和爆发力外，重要的是揉进了通臂拳的先进步法，从而使劈挂拳这一民族遗产在原有的基础上向前发展了一步。

新的劈挂拳动静分明，节奏性强，刚柔相济，劲力朴实，表现出飘然潇洒，舒展大方，速度敏健，爆发力强的风格。劈挂拳除了上述的共同特点外，各个套路也有自己的特点风格。如“快套”，起落钻伏，似墨燕点水，突出“敏”；“慢套”，辘辘翻车雄且壮，蜿蜒蛇行骨存神，突出“密”；“青龙拳”，青龙出水贯长虹，舒展潇洒身法捷，突出“长”；“挂拳”，疾行高跳，惊心动魄，突出“高”；“炮锤”，朴素浑厚，刚劲饱满，突出“健”。其基本招法是“校艺十八法”，即滚、勒、劈、挂、掤、卸、剪、裁、掠、擯、伸、收、摸、探、弹、侧、擂、猛。十八法有十八势，每式有上、中、下三盘，加之组合则变化多端。

DOA系列有一个特点，那就是虽然每个角色都有自己的流派，然而其中的改动比较大。可能在整体架势上还能看出些门道，然而真正打起来就有些随意发挥了。海莲娜的功夫明显速度较快，大概TECMO参照了“快套”的路数，而且也比较符合女性的特色。海莲娜在DOA所有的女性角色中，实力仅为中游水平，大概是TECMO也没有完全吃透这门武功吧。

犀利迅猛——燕青拳

代表角色：陈佩（VF系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：7

燕青拳又称秘宗拳、颜青拳、弥祖拳、迷踪拳、迷踪艺。燕青之称，相传为《水浒传》中浪子燕青所传。但据拳谱记载，燕青拳由嵩山少林和尚紧那罗所创，称弥祖拳。因其法号严青，又叫颜青拳，但此种说法也难凭信。现在沧州市区、郊区所传陈善支系多称燕青拳，其他支系多称秘宗拳，实为异名同源。

燕青拳以其动作变化丰富而体态灵动，受到广大武术爱好者的喜爱。燕青拳是子午门三十六杀手功之一，此拳钢柔相济，内外兼修，招式大开大合，有排山倒海之势，内藏杀机，专击人身之要害，往往一招半势能制敌于死地。为防止这个武功传入歹人之手，此拳法一直密不外传，只传入本门中品德高尚的正派弟子。

燕青拳有鲜明特点：架势较小，腿法突出，拳腿相随，虚实相辅，变化灵活，难以捉摸。燕青拳的手法有抓、捋、拿、打、棒，出手即为连三招，这点完全符合陈佩的特色。其腿法以十八种勾法为重。其步法多为斜行，进退闪脖，跃纵腾挪。其身法有侧、转、钻、翻、吞、吐、俯、仰，随机应变，一法数招。燕青拳法内容丰富，技术全面，故其演练风格优美，快慢有度，潇洒大方。

相信看完以上介绍，我们对《VR战士》系列更加肃然起敬了，因为其中收录的武术流派都在最大限度上保留了原有的套路，真实地再现了这些中华武术的精髓之处。陈佩的速度和灵活的身手给人留下了深刻的印象，不过燕青拳凶狠的一面没有在陈佩的身上体现出来，倒是她令人眼花缭乱的腿法显示出了燕青拳大开大合、出奇制胜的特点。

凌厉威猛——虎燕拳

代表角色：陈洛（VF系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：7

陈洛所使用的虎燕拳是北派螳螂拳中燕青拳系分支出来的一种拳法，弥补了燕青拳所不足的拳技和掌技，是公认的实战拳法。融合了虎的威猛刚强和燕的轻柔灵巧，讲究刚柔并济，长短互用，逆势而行。这

个拳法在已知游戏中，仅陈洛一人使用，虽然不怎么普及，但威力巨大，令人印象深刻。

在螳螂拳的整体训练过程中，当基础的动作训练稳固了之后，第一套正式练习的套路就是：小虎燕。小虎燕并不是一套非常困难的套路，但也绝非想象中的简单，之所以将小虎燕作为进入螳螂拳的第一套拳路，除了给予学习者一个自我挑战的考验之外，更重要的是它寓含着深具意义的纪念价值。因为螳螂一脉创立之初王朗祖师首先创作的拳法，就是啸虎燕。

经过时间的洗礼以及经验的累积，啸虎燕的拳法渐行的扩大，系统也更加完备，而成为一个完整的体系，在螳螂一脉之中，称之为虎燕拳系。啸虎燕也因此更名为小虎燕，以配合整体虎燕拳系名称的一致性。

小虎燕顾名思义，所谓动如猛虎出林，落如野雁轻飘；刚柔同出，逆势而行，是一套违背常理，却又异常顺畅的特殊拳路。小虎燕的手法快捷，身法灵敏，更特别注重于实战的技巧，与力学惯性的连打运用，在螳螂拳术之中是虎燕拳系的代表套路。

陈洛和陈佩是父女关系，然而他们使用的虎燕拳和燕青拳之间却没有多大的联系。陈洛的虎燕拳更加地凶狠，而陈佩的燕青拳则更具灵性。陈洛的虎燕拳也比较忠实于真实武功，但多多少少还有些燕青拳的影子，难道这是制作人考虑到两个人的关系，于是才这么设定的？这当然是我个人的猜测，实际如何是不得而知了。陈洛在最新的《VF5》中满头银发，设定上说他是病入膏肓了，但从架势上看，似乎病魔没有对他产生太大的影响，反而攻击更为迅猛有力。螳螂拳就是一门比较“阴毒”的武功，虎燕拳作为它的第一套拳路当然也有这一特点，陈洛的性格大概也受了拳法的影响，所以父女才一直不合的吧。

身随意动——

心意六合拳

代表角色：王琼雷（铁拳系列）、元福（DOA系列）

该流派出现频率：2　该流派角色实力：5

心意六合拳是我国的古老传统武术。据说是岳飞兵困牛头山时，见鹰熊互搏而产生灵感，取几种动物打斗时的自我保护意识而创的练兵手段。近代心意拳在明朝之后由山西六合拳家姬隆丰整理，结合六合拳后，才成了心意六合拳。所谓六合，是指内三合和外三合。内三合是心与意合、意与气合、气与力合；外三合则是手与足合、肘与膝合、肩与胯合。除六合外，心意六合拳还有象形取意，讲究六艺。在招式上引入了仿生学的理论，分别是：龙腰、虎首、鸡腿、雷声、熊膀、鹰捉。

心意六合拳的拳架短小，发力紧凑，动作朴实，没有固定的套路。主要取直线出招收招，一屈一伸，花招较少，所以收发迅速。进攻时明快有力，刚柔相兼。对战时往往屈膝扣足、五趾抓地直取对手中门，再利用扭腰顺肩加强攻击的速度、破坏力和范围。它的攻防特点是力量大、速度快、攻击的范围小。此外，心意六合拳还辅有独特的身法，步法跟拳法严密相合，毫不松懈，在保证攻击力的同时破绽极小。心意六合在练习时以单操手（不停的重复一个动作）为主，其练习的基本动作和姿势异于别的拳法，而且很费力。它通过龙调膀、熊膀等特定的动作来练习特定的部位和领会格斗意图。

心意六合拳内含了中国的传统文化和哲理，其拳理讲究六合五形，阴阳动静，进退起落。《铁拳》里的王琼雷比较完美再现了心意六合拳的精髓，其进攻快、回防快、攻击力强，而且可以轻易转到对手身后施展杀招等等技巧，都是心意六合拳的套路。相比之下，《DOA》系列的元福则显得不是那么正宗，甚至他的部分招式融合了太极、八极等套路。不过他最基本的架势还是心意六合拳。但那招把人家打飞之后接住对方抱在怀里的招数，应该就是坂垣伴信的恶趣味了吧？

狂放不羁——

醉拳

代表角色：镇元斋（KOF系列）、舜帝（VF系列）

该流派出现频率：4　　该流派角色实力：7

醉拳是指模仿醉汉动作，以醉形、醉态迷惑对手，攻防一体，转换迅速的象形拳术。这种拳法在影视作品中经常能够见到，在游戏中的出现率也不算低。因为它的招式很具有观赏性，而且出其不意，往往以奇招制胜。打醉拳的时候，武者好比醉汉酒后仰合，左歪右斜，跌跌撞撞，但实际上却是形醉意不醉，步醉心不醉。而且讲究手捷眼快，形神合一，逢击而避，乘隙而入，指东打西。事实上，这种风格幽默的格斗技法是由严格的手法、步法和身法组成的。

醉拳在外形上东倒西歪，醉态毕露，但在跌撞、摇摆甚至是倒地等动作中，却处处暗含闪躲腾挪、声东击西等技击要点。醉拳常以出其不意，攻其不备和快速多变而制敌取胜，正所谓“全身上下无一处惧打，亦无一处不打人。”醉拳的功架造型，则多为半倾半斜，似倒非倒。常在将倒未倒的瞬间进行防御和攻击。

修习醉拳，对腰腿的柔韧性、关节的灵活性、内脏的功能以及意志品质等方面均有较高的要求。所以一般都用“上盘百枝摇，中盘如铜鼓，下盘似生根”来形容醉拳。醉拳也具有相当高的欣赏价值，形态上有斟酒、初饮、微醉、颠狂醉、烂醉及醒酒等几种醉形、醉态，再加上不少的跌扑滚翻动作，实在是让人叹为观止。

舜帝的醉拳依然是所有格斗角色中最正宗的，也因为他自身的招式吸收了醉拳的精华，因此在使用的时候非常考验玩家对技巧的掌握。舜帝和结城晶都属于比较难上手，而一旦熟练后就非常厉害的那种。关键是他的个头也比较矮，而且招式神出鬼没，连续技巧丰富。《KOF》中的镇元斋也是使用醉拳，不过他的招数就有点奇特了，不但多了个葫芦作为武器，而且喝了酒之后还能够喷火，这在醉拳中是绝对见不到的。

杀气冲天——

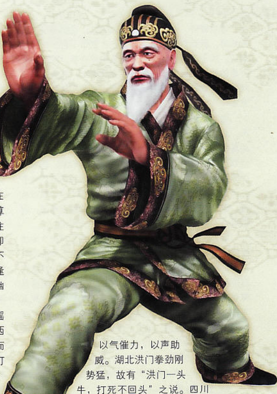
洪拳

代表角色：冯威（铁拳系列）、李烈火（月华剑士系列）

该流派出现频率：3　该流派角色实力：9

冯威在游戏中设定的武术流派是“中国拳法”，而且是由五形拳演化而来，那么找找中国的这些传统武术，只有洪拳符合这一条件。洪拳是南拳种之一，相传已有300多年的发展历史，在广东流行甚广，是广东“洪、刘、蔡、李、莫”五大拳之首。其流传区域非常广，如四川、湖北、湖南、广西、陕西等地，在香港、澳门、澳洲、美国、加拿大及东南亚一些国家和地区也颇有影响。据说是清代民间秘密结社洪门假托少林所传习的一种拳术。洪门相传创于清康熙十三年(1674)，另传起于清顺治十八年(1661)明将郑成功在台湾创立的“金台山”，该组织以明太祖朱元璋年号“洪武”的“洪”字立门，故称洪门。推行与从事洪拳练习，以练习武艺为名，发展组织，宣传反清复明思想。

洪拳是以龙、虎、狮、豹、蛇、鹤、象、马、猴、虎的象形与特性结合武术技法创编而成。有单形拳术，如龙拳、虎拳等；也有混合形的拳术，如虎鹤双形拳、五形拳、十形拳等。其风格特点是：手法丰富，腿法较少，步稳势烈，硬桥硬马，刚劲有力，以气催力，以声助威。湖北洪门拳劲刚势猛，故有“洪门一头牛，打死不回头”之说。四川洪门拳还有南北两派之分。南派要求形、意、气、力、声的高度统一，主张要以力服人，以威取胜，硬打直上，劲透过身，刚劲有力；北派拳势舒展，招式清晰，四平大马，扁侧进击，闪展灵活，发劲含蓄，拳势威猛，刚劲有力。



洪拳要求身正步稳，下盘沉实。手型有拳、掌、指、爪、勾、鹤顶手等。手法中有沉桥、圈桥、封桥、冲拳、插掌等。步型以四平马为主，还有三角马、子午马，吊马和熙城步等。身型要求含胸、立腰、收腹、敛臀、沉肩、垂肘、沉桥坐步。发力时要求蹬腿、扣膝、合胯、转腰，先蓄后发，猛力出击。有时还因势发声，以声助威。

冯威首次在《铁拳5》中登场之后，其刚劲有力的招式和无与伦比的爆发力迅速使其成为该游戏的热门角色。他所使用的套路就是有名的洪拳十二桥手，其特点是双手齐出，一攻一防，并配合呼、吸、吐、纳，在游戏对战中的攻守兼备，威力惊人的攻击能力以迅捷的回防速度上得到证明。而《月华剑士》系列中的李烈火因为人物原型来源于黄飞鸿，因此也被归在洪拳的行列。黄飞鸿的确是洪拳的高手，然而李烈火的招数除了基本架势之外，基本和洪拳已经没有什么关系了。

形意相合——

五形拳

代表角色：雷武龙（铁拳系列）

该流派出现频率：5　该流派角色实力：6

五形拳在游戏中的出现频率并不低，例如《DOA》中克里斯汀的蛇拳、《VF5》中艾琳的猴拳，以及《铁拳》中冯威的洪拳也是由此演化而来。不过同时使用五形的恐怕就只有雷武龙了。五形拳本为距今两百多年前，福建少林寺内的拳种之一，同时是后来十形拳，即龙、蛇、虎、豹、鹤、狮、象、马、猴、彪的前身。在少林寺的始创教授武艺期间，只有五形拳，而无十形拳，所谓五形，仅为龙、蛇、虎、豹、鹤，后人参考前五形，再加以深思熟虑，才有后十形之创，但论正宗，当以五形拳为一脉相传。

五形拳是由少林俗家弟子苗显及五枚大师所创，这两位少林高手，自想象中或目睹飞禽走兽的飞腾变

化，进攻退守，一盘一踞，一跳一扑，或啄或爪，或拳或脚，经无数次的反复印证，才创出了这一独特的拳法。关于五形拳还有一个有意思的故事，那就是五形拳的始祖苗显学成下山后，娶妻生女，其女即为一代侠女苗翠花，而苗翠花下嫁商人方德，其子便是方世玉……

练习五形拳往往都是从单支入手，也就是先学一形。后至小五形，然后大五形，如是反复练习。最重要的是学者在苦练的时候，加以想象及灵机的变化，于是达到无拳即有拳，无拳胜有拳的境界。那时候，练龙形即练者为龙，练虎形即练者为虎，练鹤形即练者若鸣于九天之鹤，练蛇形，即练者若盘旋之草泽之中，昂首吐舌，静观出击之道，练豹形，即练者作势踞而四顾，合爪潜力。待变化万千之像，则五形拳大功告成。

以上面对五形拳的描述，似乎雷武龙已经是个大功告成的高手。因为他在战斗当中可以随意在五种形态中切换，利用不断改变的套路来打乱对手的节奏，以达到出奇制胜的效果。在跟雷武龙对战时，我们能明显感觉得到五形拳可以在败势中进行有效反击的特点。他那上下齐攻的腿法拳法，轨迹飘忽，让人防不胜防。之前版本的《铁拳》游戏里，雷武龙起手还必须摆出相应的架势，而在《铁拳5》之后，为了突出五形拳的实战性，雷武龙也就不必摆什么起手势了，而且还可以在连续技中使用五形拳，武功已经达到登峰造极的程度。

刚柔相济——

少林罗汉拳

代表角色：雷飞（VF系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：7

“天下武功出少林”是许多武侠小说中的名言之一。相传少林武术是由印度高僧达摩于公元五世纪在嵩山少林寺传授佛教禅宗之余所创。当年，他于少林寺附近的达摩洞面壁九年，终日静坐下难免筋骨倦怠，而且他在传经时发现，好些弟子禅坐时间久了，都有昏昏欲睡，精神不振的情况，所以，为了驱倦、防兽、健身、护寺，他发明了一些强身技，让寺内众僧在修禅之余消除疲劳、强身健体，这便是动静结合的罗汉十八手。后来，经过历代寺僧的长期演练、综合、充实、提高，方才逐步有了少林拳。少林拳内外合一，手、眼、身法、步、精神、气力协调一致。讲究“三齐”（手、足、眼三齐），“三照”（鼻尖、脚尖、指尖三照）。而其中少林罗汉拳的拳路清晰简明，短捷紧凑，灵活多变，出手似箭，收手如绵，一招得手，连环进击。

“一字马一片身”是罗汉拳独特的攻防方法。无论攻防，罗汉拳都以自己的侧身对准敌人的正中，以便于发动攻击姿势的身形对上敌人的脆弱部分。这是由于人体侧面肌肉较多，血管和神经相对较少，抗击打能力也强的原故。这种技击观念和现今的格斗技术异曲同工，也能得到现今科学的认证。古云：南拳北腿。罗汉拳的腿上功夫与北腿传统的高起飞踢不同，罗汉拳多用低腿劲扫，每每能出其不意，一招制敌。雷飞在《VF》系列中就属于套路比较怪异的角色，似乎哪怕是根本不会玩的人，只要快速胡乱按也可以出奇制胜。这其实就是因为少林罗汉拳本身就是动作迅速而且连续性强，并且出招的套路变化多端防不胜防。然而当你真正了解了雷飞这个人物的使用方法后，你便会觉得这个人物的内涵非常深厚，要想彻底熟练掌握是一件非常困难的事。

迅捷灵异——

蛇拳

代表角色：克里斯汀（DOA系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：6

克里斯汀是《DOA3》中才加入的人物，她的身份是职业杀手，并且往往以自己的美色作为诱饵。估计是出于其身份特点的考虑，TECMO将其设定为使用蛇拳的高手。这大概是寓意克里斯汀就像是一条色彩斑斓，但却长着剧毒獠牙的蛇。

蛇拳是中国传统拳术的一种，属于模拟蛇的各种动作形象结合技击的象形拳类。主要是流传于浙江、福建、四川、广东、香港一带。蛇拳的动作开合得宜，刚柔相济，以柔为主，柔中有刚；上身要求松柔，下肢则要灵活，做到步活而桩实。有很高的实用价值，在实战中则要求：身要颤，步要转，双手忽闪神要战。圈绕步，步借身，用指抢喉快为准。龙戏珠，掌插肋，勿手啄人勿顶击；脚尖点，虎爪进，急来缓应巧柔还。发劲同时还发声，以声助势。其套路主要由神蛇炼月、金蛇陆起、蛇蟠天真、白蛇吐信、风蛇绕树、玄蛇盘石、毒蛇喷沫、腾蛇走雾、角蛇应尾等形象化动作组成。蛇拳以蛇形掌为主要手型，以穿、插、按、劈、钻、压、摆、挑为主要掌法。以崩、钻、按、冲、横、劈、勾为主要拳法。以半马步、跑步、丁步、独立步、弓步和麒麟步为主要步型。另外，还有其他很多类有关蛇形的拳术，如形意拳有以蛇形为动作的套路，少林拳有以蛇形为主的蛇拳，南拳有以蛇形掌为主的蛇形拳。

在众多《DOA》角色中，克里斯汀的武功算是比较有板有眼的一个。无论其架势，还是所使用的套路，都有模有样，可谓形神兼备。按说她的实力也算不俗，可是人气却远远赶不上霞和雷芳、蒂娜等人，估计就是因为她的招式感觉比较阴毒，容易让人反感的缘故吧。不过在电影版的《DOA》中，克里斯汀使用的就不是蛇拳了，而是一般的西洋格斗技巧。

仙风道骨——

醉八仙

代表角色：布莱德（DOA4）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：5

醉八仙有着较为悠久的历史，在汉代魏伯阳著的《周易参同契》里，便讲了其前身内丹的练法及其理论。醉八仙在民间也广为流传，宋明时期的一些小说、故事、曲艺节目中经常提及。尤其是明代著名的武将戚继光所著的《拳经拳法备要》中重点提及了醉八仙，醉八仙与修道同源，是内丹术即修道过程中的副产品，自始至终披着一层神秘的面纱，其深奥难懂的理论常使人误入歧途。

醉八仙是模仿传说中的八仙，如汉钟离解衣、吕洞宾饮酒、铁拐离独步下云梯等等，表现醉形、醉态。其醉打技法取之于“柔化巧打”的拳种，成形于明清。醉八仙拳将地术拳法、醉形融为一体而独树一帜。讲究眼捷手快，形醉意清，随机就势，避实击虚。闪摆进身，跌撞发招。身法矫健，刚柔相兼。醉而不乱，以醉态攻其不备，以醉步攻其无形。醉八仙内涵深刻，招法奇特，乾、兑、离、震、巽、坎、艮、坤各自行运气方法次序不同，身法殊异，六十四卦更是对号入坐，其动作招法参同《易经》系辞本义，大有鬼斧神工之妙。

布莱德使用的醉八仙拳和舜帝的醉拳有较大的区别。舜帝的醉拳仅仅是模仿醉汉，套路上讲求形醉而神不醉，因而个头矮小反而有利于身体的快速倒地起身等动作。而布莱德身材高挑，外形放浪，在使用醉八仙拳时显得身形潇洒，招式舒展优美，观之令人赏心悦目。这个角色是最新加入的，其风格和原有DOA角色差异较大，更需要玩家对于格斗技巧的融汇贯通，因此使用难度较高。话说回来，这个布莱德也够惨的了，本来《DOA》系列的看点就是美女之类养眼的东西，可坂垣伴信却把这么个以武功为亮点的角色，也难怪很多玩家现在甚至都记不住他的名字。那么我们就在这里顺带提一下，这个布莱德就是个子高高的，一头银色长发，并且穿一件白衬衫的那个帅哥。



急攻猛打——

螳螂拳

代表角色：里昂（VF系列）

该流派出现频率：1　该流派角色实力：9

螳螂拳是象形拳的一种，也是山东四大名拳之一。螳螂拳的形成发展，凝聚了明末清初众多武术流派之长而成，仅依拳谱所载就有“十八家拳祖姓名”之说，可以说螳螂拳是中国古代武术文化的载体，研究这种拳术对于了解明清之际的武术有很大的帮助作用。

螳螂拳据传发源于明末清初年间，一名叫王郎的武术家访友比武失败后，一次偶然机会看到螳螂捕蝉灵巧而又激烈的情形，有所启发，然后他捕捉了许多螳螂，经常地戏斗，观察研究螳螂的每一细小神态动作。在精神方面他吸取了螳螂的意念高度集中、刚毅机智的气概；手法上吸取了它巧妙运用两个前臂进行勾、搂、卦、劈等动作是所表现出的快速灵巧；身法上吸取了它腰身的仰、俯、拧、旋的灵活多变；步法上吸取了它的踏实、稳固以及前后左右闪展腾挪的突跃等。他编制了一些巧妙的拳术攻防组合进行苦练，再度访友比武连连获胜。王郎在访友习武过程中又不断的总结经验，虚心学习，取长补短，丰富和改进已取得的成果，从而创立了初期的螳螂拳。

螳螂拳主要流传于山东胶东各地。主要流派有“七星”、“梅花”、“六合”三大派。七星螳螂拳和梅花螳螂拳在动作的组合结构上更为相近。这两种螳螂拳的许多套路名称，动作组合，攻防办法等方面都大同小异。螳螂拳虽属“象形拳”类，但从总体来讲是“重意”不“重形”。螳螂拳气势要求紧快即眼快、手快、身快。演练要式快招连、一招三变，气势逼人而又变化莫测，处处表现出刚柔相济、长短互用，勇猛泼辣，机智灵活，变化多端的风格。

里昂在《VF4》中的实力当属首位，他的特点就是出招套路多变，而且速度奇快无比，所以一旦得手便会给对手造成极大的伤害。到了《VF5》，他的性能并没有弱化太多，虽然被艾琳等人抢去了些风头，不过他犀利的招数依然是别人最为畏惧的。

象形拳法在格斗游戏中出现的次数不少，大多数都集中在3D作品当中。然而《街霸zero》系列中的香港杀手——元也是象形拳法的高手之一，尽管游戏的设定中说他的武功是自创的“丧流”和“忌流”，不过我们明显能看到其中有螳螂拳和鹰爪拳的痕迹，可惜阴和阳完全没有继承，而是用了基本原创的武功。

给有问题的新手朋友们 七天时间玩转规则

（接上期）

第三：保护阶段，防御方选择是否使用“保护”能力来变更防御者；在这个时候你和你的对手不能干任何事情（所以，如果你要横置一个有保护能力的盟军最好在这步之前，也就是你宣告完防御者后不让过你的优先权，来横置具有保护能力的盟军或者英雄，然后再让过优先权）。

第四：防御者阶段，你和你的对手可以横置防具来防止将要造成的战斗伤害；这时可以使用瞬发技能和能力。

第五：伤害结算阶段，这个时候你和你的对手除了放置伤害指示物这件事情外不能干任何事情，如果有受到致命伤害的盟军，这个盟军将立即进入墓场。

以上的五个步骤建议大家去玩一下FLASH教学软件！强烈建议大家去玩一下，对于一个新手非常有帮助！！

一个堆叠的结算程序

在前边的文章中我已经大致介绍了一个堆叠的结算程序，按照我介绍的方法你们可以很方便的结算一个堆叠，在这里我要强调的是：即使在堆叠的结算过程中，只要你有优先权，你可以随时停下来，在正要结算的这个咒语之上加入新咒语。当你把这几个程序都非常清楚地了解后，你可以去参加比赛了。

比赛的程序

对于比赛很多人在看这篇文章时也许参加过一次，也许还没有参加过。就让我们来一个全面的跟踪报道吧。

首先，比赛的主办者和承办者会在网站、牌店等地方就一个比赛的时间、地点、赛制、用牌范围、奖品、报名办法、报名费做出详细的公告，你只要认真的看就行了，记得到时候别迟到了。

在比赛的前一天晚上你需要做下边几件事情：

1、仔细的检查你的套牌和备牌，确定符合比赛公告中规定的用牌范围和赛制

2、准备一个牌盒、骰子或计数器、笔、小记事本大小的纸张

3、准备一个包，需要是那种可以斜挎或者是腰包，至少要放得下上边的全部东西

4、早点上床睡觉（这点非常重要！）

比赛当天：开始之前：

1、至少在开始比赛前30分钟到达比赛现场

2、领取牌表！然后在比赛前将牌表填好

3、按照号码做到相应的座位上

比赛开始：首先，裁判会宣布本次比赛的赛制、规则勘误、判罚标准、用牌范围，每盘游戏时间限制，然后宣布比赛开始；在比赛过程中裁判会宣布还剩下多少时间。

在比赛进行中裁判会将你和对手的对战成绩单发到你们的手里，是一张5公分宽的纸条，你结束一局比赛后需要填写比赛成绩，在双方签字确认后交给裁判，注意，千万不要填错了！

参加比赛的几个小窍门：1、早上一定要吃饱。

2、勘察好周围可以用10到20分钟时间解决午饭的地方。

3、即使很早就结束了对局也不要闲逛，抓紧时间吃饭，喝水，休息；一天的比赛下来你会发现这真是一件体力活。

4、比赛中遇到任何问题或者疑惑，马上叫裁判，别怕麻烦，别听你对手的，听裁判的。

5、看好你的东西！！别丢了！！

6、看别人比赛是可以的，但最好别出声，也别做除了呼吸之外任何的动作，要不裁判可以判你下局比赛一盘负的。

新锐杯马上要开始了，相信大家对裁判的判罚原则和一些比赛场上的惯例有一个了解，因为时间关系，可能具体的规章要比赛后才能写出来，但是有几个要点大家一定要注意：

1、填写一份正确无误的排表，数量、名称、所有的空，一个也别错，否则有可能你会与5000元大奖失之交臂。因为进入16强后，你的对手会检查你的套牌！

2、不要向裁判提问，你是来参加正式比赛的，不是来参加教学推广活动哦。

3、裁判只会在你做出动作后进行判罚，没有如果！！

4、仔细填写比赛成绩单，所有的裁判只认成绩单不认人。

现在，我们来说一说你们自己的套牌。

首先，你拥有的肯定是你开的起始套牌，还有两个补充包，如果你没有开到你满意的职业，问问你周围的朋友，和他们交换是不错的选择，或者，你没有买起始套牌，而是自己选定了喜欢的职业购买补充包组建你的套牌，你在完善你的第一套套牌的时候你需要了解以下的一些信息：

1、至少60张，备牌准备10张，别出现诸如猎人英雄套牌出现法师技能的笑话；

2、每样牌最多放4张，就目前来说除了各主城的卫兵以外这个规则普遍适用，步兵你可以想放多少放多少（我曾经组过一个雷霆崖卫兵和4个金度的厄运袋的套牌，非常有意思）；

3、至少有一个牌盒和70个牌套；

4、至少找到一个人和你打牌。

满足以上4点之后你可以开始你的对战练习了（上边条件中其实最重要的是第四点），这个和你打牌的人最好是你的朋友，你们最好是一起开始玩魔兽牌的；在对战过程中你会发现有些牌不好用，有些牌你的对手非常害怕，经过一定的调整，现在，你拥有了一套使你的对手非常头疼的套牌，不过别高兴的太早，你的对手经过一晚的苦思冥想之后调整了他的套牌，你感觉你又被他给阴了，他的套牌里出现了你不了解的牌，而且你还对它们没什么办法，你被对手打得满地找牙。如果你们每天都有1个小时的时间进行对战的话，这种轮回大概可以持续3天到5天的时间，之后你们会发现这其实非常的没有意思，不过你和你的朋友现在几乎对每一张牌都有了一个大致的了解了，这其实也不坏。经过你和你的朋友的一番努力，你们都有了一套感觉上很有一些实力的牌。

经历过上边的过程之后，等到周末，到牌店去，你会发现，其实你们两个还是菜鸟，你们的套牌在那些所谓的老手面前就象初生的婴儿一样没有任何抵抗的能力，这个时候你们最好的办法是：问问你的对手他们是怎么组的套牌，然后你会发现一些你以前忽略的牌或者你们认为很渣的牌其实使用起来并不是你们想象的那样，而其有很多牌直接貌似还有很有趣的联系，OK，现在你开窍了。

知道你们下面要干什么了吗？

对了，现在拿出你们的牌给这些老家伙们看看，他们会对你们的套牌提出修改的意见。

告诉你们几个窍门：

如果你请教的这个人把你的套牌分门别类的摊在桌子上，然后根据你现在手头的牌告诉你怎么调整，或者问你想花多少钱来完善自己的套牌，这个人会成为你的朋友兼教练，他会很快的提高你的水平。

那些看看你的套牌，然后说，你组的太差了，我告诉你一个牌表，你去组这个吧，这种人多半手里有这套牌的大部分，而且想出手，抓住机会，只支付蓝牌的钱，绿色的（除了一个叫“人马无双”的任务）和白色的让他送你。

在牌店里交流的时候你还有机会获得牌店老板，或者牌手的一些馈赠，当然这些东西往往不是什么值钱的牌，虽然他们很实用；你应该谢谢他们，如果你需要某张牌，你可以问问这张牌的拥有者，他是不是特别的需要，有的时候你会得到一个令人惊喜的答案。

现在你见识过很多很厉害的套牌，有两个选择等着你：

1、你是个职业狂（比如某个练了4个德鲁伊号的人，大家要是熟悉这个论坛，就知道我说的是谁了。我一直奇怪，第四个号他练来干嘛。），你只喜欢这个职业。

2、你被这些厉害的套牌彻底的征服了。

下边我针对这两种选择分别给出不同的建议：

1、给职业狂的建议：你们是一群偏执的家伙，而且以此为荣。每一个职业都有其辉煌的时候，但是也有其地位尴尬的时候，你们要做好心理准备来迎接这种起起落落。胜负其实不重要，娱乐才是第一位的。抓住你职业的特点，发扬他们，别被其他职业的优势吸引而扬短避长（这点只要你熟悉你职业的每一张技能卡就能大致摸到门了）。

2、给被征服者们：你们这些见风使舵的家伙轻易的放弃了自己的信念去追逐胜利（其实我也是这种人：$），当然，没有一个人是喜欢被打败的。用同样的套牌，是否能赢是看人的。你需要这样做：找一个用同样套牌的老家伙，两个人轮流和一套牌对战，会发现人和人真的有差别啊，多问问他为什么，你会对你组的套牌有一个全新的认识，什么时候能开窍就看你自己的悟性了，但是多进行对战总是有好处的。每一次大型比赛都会涌现出一批新类型的套牌，这些套牌的牌表一般新闻区都会第一时间给出，去牌店按照你看中的套牌的牌表收一套就行了；不过，一般这种套牌的价格会随着取得的成绩而价格飞涨，你需要花费更多的钱去获得它。

好了，到此，你的新手入门技能全部都学会了，熟练程度就看你自己的练习了。

其实除了打牌的乐趣，交流的乐趣外，自己构组套牌也是非常有乐趣的，可以使你变得非常充实，你不会有无聊的时候。你要记住：构组一套完美的套牌堪称艺术！我们会专门开一个主题来讨论如何构组一套有潜质成为冠军的套牌。

后话之一：你会花钱，而且不少，经过这10年时间统计，你大概需要至少500块开始玩这个游戏，大概相当于两次周末聚会晚餐加KTV的娱乐的花费，不过你这些钱至少可以让你玩上一个月，也就是说你每个月要准备这么多钱来玩，随着你资历的加深往往你会经历以下几个阶段：

1、喜欢开包。非常刺激，特别是有一大堆人一起大呼小叫一起开包的时候，非常好玩。你的开销会急剧的增加。

2、喜欢构组套牌。现在你对单纯的开包已经没什么兴趣了，但是你需要一些牌，所以你还是会开上一些；你的开销会有一些下降，但是平均下来其实没什么太大的变化。

3、你开始进行一些交易。通常都是发现你手头不是很宽裕了，或者有一大堆不需要的牌没地方放，但是你又迫切的需要另外一些牌，这个时候你会试图将你暂时不用的牌变成钱或者你需要的牌。

牌到底值多少钱？其实这个问题很简单，你觉得它值多少就是多少，别听那些想收你牌的人的话，你觉得不爽就自己留着。

面对不同的交易对象：牌店老板：每个牌店老板都不一样，你想从他们那里买牌的话，通常不会太便宜，但是也不会太贵，好歹人家开门做生意总是要赚钱的。如果你在牌店里卖给牌手牌最好先看看老板的脸色，毕竟这地方是人家花钱租的，有生意先照顾一下老板你不会吃亏的，卡牌这个圈子很小，牌店老板一般都很注重口碑不敢有什么太过分的行为。

贩子：这些人一般和牌店老板较熟，有些牌店老板会默许他们在店里交易，有些不允许，他们是投机商人，如果你不很清楚牌的价值最好只买不卖。当你了解整个单卡交易行情的时候，你会发现有时他们会出比较好的价格来收一些牌。

牌手：建议别用钱来交易或者衡量盈亏，换牌是个不错的选择，两边都满足了需求，而且多几个牌手往往所有人都会满意的获得自己需要的牌。

后话之二：以前，你不玩魔兽卡牌；

现在，你玩魔兽卡牌；

以前，你把业余时间花在RAID、看电影、吃饭、KTV、郊游、谈恋爱上边；

现在，你把业余时间花在RAID、看电影、吃饭、KTV、郊游、谈恋爱、打牌、参加比赛、和牌友聚会上边；

以前，你的业余生活丰富多彩；

现在，你的业余生活时间紧迫；

以前，你花一两个小时和自己的朋友、家人、恋人、爱人在一起，觉得时间过得很快；

现在，你花一两个小时和牌友打牌，觉得时间过得很快；

以前，你的恋人、爱人和你一起看电影、逛街、吃饭；

现在，你的恋人、爱人坐在你旁边看你打牌、比赛；

我曾经问过那些在比赛场地周围一坐就是一天的人：你的爱人、恋人在那边把你丢在这里，甚至连看一眼的时间都没有，你怎么能忍受这些？

他们回答：一个人在全心全意做一件事，而且努力做到最好的时候，样子最可爱。

他们回答：至少他们没去洗澡、喝酒，还有所谓的应酬。

我也曾经问那些试图教爱人、恋人打牌的人：你们成功了吗？

他们回答：失败了，他/她觉得很无聊。

他们回答：失败了，他/她问：要我还是要打牌？我说：答案我知道了。

我还问过那些一起打牌的恋人和夫妻：你们怎么成功的把另一半拉来打牌的？

他们回答：我们没有说服对方来玩，从一开始我们就都喜欢！所以我们才会在一起。

他们回答：开始很难，但因为有爱，所以一切都不是问题。

每个人都有不同的选择摆在面前，牌是死的，选择在人。

□文/薛迪

宅急变

当我凌晨四点醒来的时候，我发现我的psp还处于开着的状态。努力想想自己是几点睡着的，可是发现这次的努力是徒劳的，只有习惯性地闭上眼睛关掉机器继续睡觉。

我叫oracle，一个大四后半的死大学生。没工作、没女朋友、没车、没房、没有一切走上社会以后慢慢应该有的东西。我只有一台电脑和众多游戏主机。宿舍因为大四后半的关系，这个学期开始大家陆陆续续都搬了出去。或工作或回家或去导师那里实习，每天宿舍只有我一个人。早晨12点起床，好吧，姑且算是早晨。无所事事地看看网页，聊聊msn，看看人才招聘网站，然后出门吃个饭、打打球，回到宿舍继续上一句的活动。过去管这个状态叫幸福而忧伤的大四后半状态，而现在，很多人都管这个状态叫宅了。而我也就成了409唯一的宅男，周而复始，静待毕业。

我喜欢游戏，尤其是tv game。过去高中的时候捧着GBA一宿一宿地玩牧场物语。追那个清纯又懂事的护士MM。也可以上自习的时候，玩那大半看不懂的信长野望。只招名字熟悉的武将，比如猴子，比如半藏，叫嚣着天下布武的时候被班主任逮到然后主机被没收。每天在寝室无聊的时候我总会把电脑旁边常年充电的psp拿起来玩玩棒子里的游戏，以此打发宅男每天那无聊到无聊得要死的时光

大学四年养成一个习惯，寝室几个室友大多对tv game了解不多，大多酷爱网游，酷不爱tv game，酷爱拿起我的psp来new game一路到底，却酷不爱先问问这个游戏是不是自动存档或者我有没有存档，所以我的游戏记录每每总被无情地消掉或者重置。我只能苦笑着说："没事儿，我再来吧。"而我心里却是地狱般的蹲在墙角拿一小人儿扎啊扎，扎他到死，白活了这么多。我养成的那个习惯其实就是把我记忆棒里的存档改成psp不能识别的其他文件名。比如我就不说这是NBA，这不是怪物猎人等等，这样一来两全其美，寝室网游众也爽过了，而我也不会蒙受损失。我自认自己120的IQ还是很对得起自己的。

人都说不在大学里恋爱就在大学里变态，我承认我快要在大学里变态了。不过这个是有前提的，人还都说，宁抢理工大馒头，不动理工大女生。所以我变态也是有理由的。人又都说了，人家其他不抢馒头动女生的主儿是什么心理？我说，请参照好白菜都让猪拱了这一至理名言。而我恰恰最不喜的蔬菜就是白菜，所以我不去拱它们或者她们，这就是我为什么要一直变态着的原因，以及发展到现在宅的原因。

说实话，再怎么不如馒头的女生堆里也有让人眼前一亮的花卷儿。可是这些花卷儿要么被别的同学拿走了，要么不是我的审美观可以接受的范围。所以大学前三年我一直保持着很好的馒头饮食习惯，只是那天看到佳佳以后我才觉得，原来笼屉里还是有水晶小包子的。



佳是那种看起来应该是抢手白菜型的女生，可是让人奇怪的是这四年来一直没人拱……让我更奇怪的是，这种抢手白菜竟然会在我们那种汉子比例是妹子比例好几倍的班级里出现。和佳佳的偶遇不像一般小说里说的什么那是一个风和日丽的午后，天空中到处飘着夏天气息的风。其实这都是扯淡，风和日丽的飘着夏天气息的风的时候，大家都在宿舍里窝着睡觉或者打牌或者冲凉。哪儿有人在太阳底下等着你遇见呢。所以说小说就是小说，来源于生活但是不一定反映生活。我遇到佳的时候是在学校外边的小饭馆，等我最爱的大猪腰子盖饭的时候，无聊拿起手中的掌机，戴上耳塞开始无聊地玩英雄传说。过了一会儿，我发现我旁边多了一个人，我猛一抬头发现一个很漂亮的女生眨着大眼睛看着我笑。那零点零几秒的时间里我脑子里闪过许多念头。比如我遇上出卖色相打劫的团伙了，比如我遇上主动搭讪的风尘女子了，比如我踩着美女的鞋子了。这时候她开口了："你好。这么久在我周围终于发现玩掌机不是纯听歌看电影的人了。我叫佳，土木04的，你呢？"

这时候我才发现，我刚才零点几秒的想法完全是小人之心度君子之腹了，我只能扶了扶快掉下来的眼镜儿，回了一个自认为比较阳光的微笑说："叫我oracle就成了，我04通信的，哈寂灭马戏德。"

接下来的半个多小时里让我基本忘记了那本来美味的大猪腰子盖饭。oracle子有云：为人不玩GLA，再谈恋爱也惘然。我恨不得这时候凭空多出几个选项让我选择来换得MM几颗心的好感度up。半个多小时我只是说，她只是看着我继续笑，只是偶尔插一句话。最后她看看表说晚上还有约，互换下手机号吧。我才想起我是来吃大猪腰子盖饭而不是来做游戏知识普及的。

回到宿舍发现桌子上的手机有一条新短信息。发现是她发来的。

"有空一起联机吧。"

这一刻我觉得，其实宅男也是有幸福春天的。而电车男果然不是发生在小说中的故事，爱玛仕还是会走进寻常百姓家的。

那以后的时间就是两个同样无所事事的大四后半生每天聊天、逛街、联机、跑招聘会的日子。过得也快也慢，我们的关系一直在好朋友和男女朋友之间徘徊，我没有表白，而她也没有进一步发展的迹象，一切就那么平静的走着。

时间就在怪物猎人和大蛇无双的联机日子里慢慢走着。有一天她突然问我为什么把存档叫那些奇怪的名字？

"因为那里不会有人去看啊，可以当作自己保留秘密的地方。呵呵。"我用这个理由掩盖了那个挽救自己存档的借口。

"哦，那你的机器借我可以么？我想要看看你的秘密是什么。可以么？"这句话说完的3分钟里，她就那样看着我眨着大眼睛笑啊笑。脸上带着微微的红色。而我却那样不知道说什么做什么地呆了3分钟。最后还是她发问了："可以么？说话啊。"带着嗔怒的口气问我。

"哦……哦，好的啊。"

"太好了，那我走了。"然后她拿起我的钢琴黑psp走了，只留下了发梢上那迷人的香味。



隔天下午佳来还我机器，脸色还和昨天一样微微的红色。

"喏，还你机器。原来你说的秘密都是骗人的啊。那些存档你都会去看它们么？还是只是修改一下就再也不动了？"她还是嗔怒地质问。

"啊啊……那些是防止存档丢失才改的名字。现在同学都不在了，也就很久没动了。也不是骗你的，嘿嘿。"我有点不好意思。

"哦，原来不是你的秘密啊……那我先走了。"佳有点失望，她转身上楼了。

和平日不一样的是，她那大大的眼睛再也不是眨啊眨地笑着看着我了，而是蒙上了一层灰蒙蒙的失望，而这失望我却不知从何而来。

时间和水一样就这么也快也慢地流着。那天以后佳很少和我出来联机了，也很少一起聊天吃饭、发短信打屁了。我的生活又回到了过去的宅属性生活，平淡如水。中午起床、出门、回来上网、睡觉。平淡得不能再平淡。再往后，我穿上学士服，和许久不见的同学一起吃散伙饭。毕业合影、毕业实习、毕业旅行、我，要毕业了。

离开学校的那天我偶然遇到了佳，礼貌性地问好后她终于还是笑着和我说话了："还好么？我要回北京了，家里给我安排好了。"

"哦，我签了家还过得去的单位，也马上南下了。呵呵，以后估计我们联不成机了。"

"是啊，直到最后你还是没有看看那属于你的秘密么？呵呵，那么，oracle，再见了。"

在那个六月末的午后，我和佳这样简短对话的结束，也给我的大学生涯画上了一个最后的句号。我收拾好自己的东西离开了那孤单了半年的寝室，背上我的主机和那带给我半年快乐时光的psp，我要南下了。

工作了一个多月后的一天，偶然拿起psp备份存档，当我打开savedata文件夹时，我彻底呆住了，佳眼里那灰蒙蒙的失望的原因我也找到了。

存档中多了一个文件夹。名叫"属于我的秘密"。打开来里边是一个名叫"只给你看的秘密"的txt文档。

"oracle，也不知道你会不会看到我写的这段文字，也不知道你这榆木脑袋看到这段文字的时候是什么时间什么地点。和你一起这么久，我很开心。在我眼里你并不是单纯的玩伴的存在。在我心里，我觉得你是特殊的存在，我把属于我的秘密写在你的秘密地点里。那就是：佳喜欢oracle。你知道么？"

那之前，oracle是个宅男。他只知道玩游戏。

那之前，oracle以为佳只是个喜欢玩游戏的漂亮女孩儿。

那之前，oracle曾经想过自己和佳会不会走到一起。最后的结论是：爱玛仕不是每个人都有的呢，别扯了。

而那之后，oracle才想到，属于自己的秘密，最后只能留在那根2G的记忆棒里。遗失在那个带着满是夏天味道风的午后了。

此去经年，应是良辰好景虚设，便纵有千种风情，更与何人说？

□文/oracle乱

所谓伊人



第一次在画上见她，觉得她很美：

齐肩的褐色短发，温柔的深情双眸以及那醉人的浅浅微笑，皆如一阵阵清风般的吹进我的心灵，久久徘徊不逝。难以忘怀的我急切的寻找她的芳名——yuna，她的名字叫yuna……多么与本人相称的名字啊，简直就是动听悦耳的音符！那天我记住了那位美丽的女子，yuna。

然而图画上的她是如此美丽动人，却没有丝缕温度。所谓伊人，在水一方……

第二次在故事里见她，觉得她美极了：

那年暑假，我开始了我迟来的《FF10》旅程。在那段征讨sin的崎岖路途中，我一次次见证了yuna的坚强与善良。肩负为封印sin而牺牲的伟大父亲的重责，yuna坚忍地通过了召唤师的试炼，尽管自己早已虚弱不堪；路途上的艰难险阻一点儿都滞留不了她追寻最终召唤的脚步，然而她却能为了保护众生而默默吞咽难以诉说的酸楚；最后，这一切的一切却只是为了来到最终召唤之所，然后牺牲自己来封印十年即能重新复苏的sin来换取那短暂的和平。这是一条前仆后继的路途，亦是一条传承千年的路途。如果照似平常，yuna的父亲自然不是这条路途的前驱，yuna也不会是这条路途的终结，而她的死亦会同她父亲的死一般成为英雄的传奇。然而在yuna这次看似普通并注定结果的追寻之路上，却出人意料地遇到了一位自称来自1000年前Zanarkand的水球选手，tidus，一位满头黄发的阳光男孩，桀骜不驯，乐观开朗，亦有一肚子的嫉恶如仇。一路上，他时不时的发表他那些别人看似匪夷所思的言论，他跟yuna讲1000年前的Zanarkand，他教yuna吹二指口哨，还老是大言不惭自以为是的口口声声："Hey,we can defeat sin!"其实他早清楚sin原是那位在他心中毫无家庭责任心却又割舍不断的失职父亲。

就是这么一个男子，为yuna原本充满悲伤的旅途增添了很多快乐，也让原本自闭的yuna渐渐向他敞开了心扉。那个繁星点点的夜晚，在那梦幻绚烂的幻光湖中，tidus用一个真诚而又深深的亲吻，表明了自己的心意，而yuna也高兴而又陶醉的接受了……当时的我想，如果这个故事的结尾是有情人终成眷属该是多好，尤其当tidus号召众人冲破最终召唤的死亡枷锁并最终胜利时，我更加期盼早些看到那美妙而又温馨的结局：大家一起过着幸福的日子。然而spira怎么可能存在1000年前的人呢？本来亦对此感到困惑的tidus最后也找到了答案：其实他只是祈之子们的召唤，一如sin；而随着sin的真正灭亡，他亦会消逝……而更残酷的是，这悲伤的一天终会到来：当众人最终合力将sin击败，正准备欢呼雀跃时，知道自己即将消失的tidus却遗憾地向使劲摇头的yuna道别："I have to go."面对tidus离去的孤单背影，yuna再也保持不了那所谓的少女矜持，勇敢奋力地跑向离去的tidus，希望留住他远去的脚步，然而却发现这只是可悲的无能为力。"I love you."这是yuna最后一句对tidus所言的话语，真诚深情却又无奈心酸，但她没有哭泣……够了够了，真的够了，tidus虽然走了，但spria的人民得到了永久的幸福和安逸。

在码头使劲吹着二指口哨的yuna也许再也唤不回逝去的tidus，然而她胜利致辞的那最后一句："never forget them"却深深的昭示着，其实tidus还在那里......相爱，其实有时心在一起就足足够够了。

那一次又在画上见她，竟觉得她美不可言了。我淡淡地看着她，静下心来细细反刍，原来，所谓伊人，已在水中央……

□文/tkokof

我的GAMEBAR情结



一直以来，GAMEBAR都是我每期《电软》必看的版块。看着和我同样的玩家们在这里留下的一切关于GAME的记忆与感悟，我的心情，也随着他们的文字而起伏。

看着加加不鲁根在《足球流氓是怎样炼成的》一文中写到自己曾经把罗伯特·巴乔爷与罗伯特·卡洛斯爷误认为一对兄弟的白痴往事，我就联想到了自己也曾为"里瓦尔多与罗纳尔多到底谁是耳朵"与C争吵的弱智事件。然后会情不自禁地对着天花板，咧开嘴傻笑。引来旁边一干同学一阵鄙夷的目光。

细细想来，也许正是在GAMEBAR中的游荡，才让我对文字产生了一份特殊的感情。在我的身边，玩游戏的人本来就不多（注：这里的游戏人不同于仅仅在MMORPG与电竞项目中拼杀的GAMER，指从小就能够接触电玩，并随之一同成长的玩家）对游戏文化的传播也比较忽视。那我，何不以一个玩家的身份，记录下一些关于游戏的故事呢？是呀，是呀，影响别人我不敢说，至少在许多年后自己回首看着这些因为曾经走过而留下的或轻浮或坚实的足迹。也算，没有愧对自己吧。

于是我开始尝试用纸笔来记录那些值得记忆的东西。这样就催生了我在QQ空间里发表《G&G》和《关于土豆的十七岁》等（当然，这只是新近的作品，还有很多见不得人的曾经写的都不包括在内）（读者甲语："什么叫见不得人的？"作者解释："就是不给你看到的呀！"读者甲："小样儿，你还装深沉，给我拖出去炸了！"作者："@_@"）个人认为比较赞的是第一篇，因为标题就蕴涵着太多含义，不知是否会有人看穿。

说的有些偏了，其实上面那些无聊的废话都是为下面的重头戏做铺垫的。

今天看到新一期《电软》上的文章《你约我在夏天见面》看过之后顿悟：哇，原来这是一个有关于GAMER的初恋的故事啊。哦～标题里的"夏天"二字好像着实有些刺眼。在很久很久以前，年少轻狂的我，也写过这样的一些字吧。

这是我所有创作的源头，它是在初三那段同样峥嵘的岁月中诞生的。那个时候，我只有GBA而已，不过受了几年《电软》的熏陶，基本上也对当时的业界有了初步的了解，再外加一点自己的感受，竟然就写出了这样的一首怎么讲都与电玩脱不了干系的词。现在就再次复制一遍。

那些花儿（调是这个歌的）。

拿起手柄，让我想起，我右边的她。陪我度过沾着泥浆，多雨的那个夏。最终幻想，让我觉得，她很像尤娜。学习很well，目标很大，热爱着Elva。他们都走了吗？他们还快乐吗？幸运的是我，曾陪着她开放。今年冬天，希望打倒，强队阿森那。也曾看到她和他在手牵着手走着呀。我打街霸，她去陪他，变成了童话。我像傻瓜，在大风中，一个人回家。他们都走了吧，他们还快乐吧，剩下的是我，写歌登在闯家。啦～～想她，啦～～Snake死啦 啦～～去呀。马里奥在梦中遇见老对手库巴。

还记得高的一时候，一次不慎将那张隐藏在笔盒中的本词底稿，透露给了文字功底颇为深厚，专长写深沉晦涩文章的梁北辰。令我惊讶的是，他竟然工整地抄了一遍做纪念了。那时候我们坐前后排，这个混蛋还让我当面给他唱。我说，哥们儿，得了，我知道我词写的是不错唱的也不赖，可是老这样回忆的眼泪哗哗地啊。他依旧是用那冷冷的眼神覆盖着我，好像他对我的"不计前嫌"十分鄙视似的。其实，我想说我们一直是同一条贼船上的人，只不过我硬撑着而已，不，应该是挣扎。

现在，不管是阿森那还是切尔西，亦或是曼联及利物浦，在最高级的难度下，我用中国队就可以华丽的大比分将其切翻，至于街霸里的超必杀无失误全目押嘛，我想对于玩PS2手柄一年多的人来说也是小菜一碟。还有合金装备3里的Snake，我只要微微一笑，小样Bigboss就进入Ending里的坟墓啦。马里奥和库巴嘛，FC时代我就较量腻了。怎么着呀，那时的困难嘛，早已不在话下。

只是那些花呢，已经各自奔天涯。

文/Tood Xin

豪游根 VOL.13

主持/北斗



合金装备限定版主机提前入手？这并不是玩笑

最近自制DIY风潮的氛围越来越浓烈，许多玩家们纷纷动手自己进行主机的外包装设计，优秀的品质已经完全不输于官方的产品，日前PS3版超大作《合金装备4》将于6月12日发售，在发售的同时官方将会同步发行一套由铁灰色调构成的铁灰色限量版PS3同捆主机，这款主机还配备了同一色系的DUAL SHOCK3无线手柄。与整体游戏色调形成了完美地呼应，不过这款主机虽然还没有上市，但却有一个限定版主机落入玩家手中，这台主机可不是什么游戏预订后所得到的提前限量版，而是一个名为dieselstation的玩家在PlayStation官方论坛上面贴出了他进行制作的“铁灰色限定版”PS3——这款PS3的制作水准和官方的相差无几，主要DIY方式是通过手工喷漆，不过喷漆的前提也是要选择一个非常优秀的涂装漆才可以。



在论坛上dieselstation发布了他的改装PS3的动机，主要是因为自己曾经进行硬盘的升级后，而导致失去的质保（索尼在用户自行拆机之后是不会给予质保的），因此便索性进行一下DIY。通过喷涂的方式将自己的PS3DIY成了这款“限定版”的PS3。这位名叫dieselstation他给予其他想要喷涂玩家的建议就是在喷涂的时候一定要提前拿下PlayStation3的标志和一些能够拆下的物品，此外dieselstation还给出了所使用的喷漆的名称，这两款喷漆分别是Tamiya Gunmetal TS-38金属灰和Testors Dullcote 1260的消光漆。



WII再次引发“恶性”事件!?

任天堂公司发售的新次世代主机WII凭借着独特的体感操作机能获得了全世界玩家的好评。不过，可能也就是因为这点，WII这台主机也接二连三地被牵扯进各种事件中……最近，在英国就又出现了一件与WIIFIT相关的恶性事件。

据消息称，在英国东南部居住的一位10岁小女孩在玩过了WIIFIT后显示出她属于“肥胖”（FAT），于是就造成了小女孩感到自卑的情况。这个小女孩身高为145cm左右，体重在40kg左右。她经常参加学校组织的活动、还学习跳舞、游泳等运动。该女孩的父母都认为自己的女儿身体相当健康，与其说是“肥胖”倒不如说是“健壮”更为合适。

在英国国家肥胖论坛发言人Tam Fry得知此事后，她发表意见说，“我很惊讶竟然有人会告诉儿童他们是肥胖。儿童的BMI是每个月都在变化的”。而且，她还很担心如果孩子们继续使用WIIFIT，也许将会给他们的心灵造成不良的影响（引致他们出现自卑感？），并建议孩子的父母们应该对此事有所警觉。

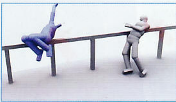
WII归根结底也只是一个娱乐性的玩具，又何必将它给出的数据当真呢？在某些不明事理的人的无知发言下，游戏机不知还要遭受多少不白之冤呢？





GTA4的动作技术竟源于牛津?!

GTA系列如今已成为全球最受欢迎的游戏，4月底刚发售的GTA4更是一举打破了《HALO3》创下的销售记录，销售额成为了天文数字，而在这背后，竟然也有英国著名的牛津大学的一份功劳。



↑人物动作模拟是该公司的长项。

一切源于牛津大学动物学系的一个研究项目，两位学生托斯特恩・瑞尔（Torsten Reil）和柯姆・梅西（Colm Massey）在进行模仿人类或动物动作的研究时，开发出了Euphoria引擎。该引擎创造出的3D人物拥有真实的骨骼、肌肉，能够依照人体工学、生物力学原理，使人物产生极为逼真的动作，并对环境产生即时反应。从GTA4中我们已经看到了，所有人物动作都极尽逼真，而这一切都不需要动画师事先进行设定，或是用真人进行动作捕捉，全部都是由Euphoria引擎即时生成。

当年的这两位学生后来建立了Natural Motion公司，并同学校的科技成果转让公司合作，推广销售这项技术。牛津大学在他们的公司中持有股份，因此得到该引擎授权的GTA4赢得的利润自然有一部分要归到了牛津大学的口袋里。而未来预定使用该引擎的游戏还包括：《星球大战：原力释放》和《印第安纳琼斯：水晶头骨王国》等作品。





老中医谈游戏与养生之道

中国有着光辉灿烂的5000年的悠久历史，而中医学更是中国人自己长久以来总结出来的救人之医理。“日出而耕、日落而息”是古人作息的一贯准则，随着近代现代化程度的越来越高，人们的睡眠时间也越来越晚。近日，一位颇有名气的老中医在中医药大学作演讲时，曾谈到了一些游戏与养生的联系，以及一些怎样健康地玩游戏的一些建议，下面就将其中的重点内容推荐给大家。



首先，人身上的血气是有限的，过分专注地玩游戏、熬夜都会透支人的血气，产生气血不足、阳虚、阴虚等现象，长期熬夜的人甚至会出现严重的血气衰竭。人身上最好的造血时间是晚上22点到24点之间，最好的保养方法并不是吃补药而是早睡早起，所以习惯晚上玩游戏的人都有着共同的隐患，就是血气透支。

其次，因为晚上玩游戏时比较静，所以大多数玩家都会选择在晚上玩，除了以上说的对血气的透支以外，玩家们还面临另外一些隐患——寒气的侵入和生闷气。晚上玩游戏的时候玩家太过专注，即使感觉十分冷，也会有再忍耐一下的想法不断涌现；而且在游戏中遇到困难的时候，总是会很生气、郁闷，但是夜深人静，却又找不到发泄的途径，所以只能自己偷偷地生闷气。从中医学的角度来看，病只是果并不是因，要想根治一种病的症状，现代医学中的手术等捷径其实一直是误区，最好的办法是改变作息，让身体自救。玩家夜间专注玩游戏时，以上两个隐患最易在玩家的五脏六腑中积压。

游戏可以愉悦人的身心，用得好可以使人笑口常开、身心健康，但是反之则会毁灭心智，侵害身体。面对这把双刃剑，老中医的建议是：早睡（10点前）、饮食规律，晚上不要玩游戏，放宽心、莫生气，注意保暖多穿衣。



N-Gage“借尸还魂” Konami雪中送炭

不知道现在还有几个人记得N-Gage这个名字。当年诺基亚颇为高调的推出了这款号称具有“强大3D游戏功能”的手机，吸引了不少眼球。不幸的是，不管是作为一款手机，还是一部便携式游戏机，N-Gage都可以说是彻头彻尾的失败作品。它的造型笨拙，按键手感十分糟糕，所获得的游戏软件支持更是无法与NDS、PSP等“正牌掌机”相比，只能靠《古墓丽影》之类陈年旧作的移植版来撑一下门面。

让人意想不到的是，尽管N-Gage如此失败，诺基亚却仍然对它不离不弃。前一段时间诺基亚推出了“N-Gage复活计划”，将在今年晚些时候开始向用户提供N-Gage模拟软件下载，让大家可以在其他型号的诺基亚手机上运行原本专属于N-Gage的游戏。最近，诺基亚又宣布Konami已经加入了N-Gage游戏软件提供商的行列，推出的第一款游戏将是手机版的《合金装备》。这款作品的上市日期将与PS3版《合金装备4》接近，显然是要借4代的东风来推销自己，同时也许会唤起一些玩家对N-Gade的“缅怀”之情吧！





《街霸II TURBO HD Remix》越看越让人失望

街霸II是早期街机平台的经典之一，它不但奠定了格斗游戏的基础，而且还让格斗游戏深入人心，可谓是功不可没！本次街霸II是对《街霸II TURBO》进行重制（也就是国内玩家熟悉的16人街霸）。进行重制的厂商并不是CAPCOM，而是美国进行制作。这款作品出现在XBLA的目的就是以高清的姿态重生。不过随着官方放出来的画面，虽然画面是以高清的形式进行制作，不过画师的画风实在是有些让人感到不适应，特别是最新放出来的三张图中，豪鬼的样子真是惨目人睹啊，给团子我的感觉就是还真不如以前老版本的看着舒服，好了废话少说，上一张图让大家看看先。





任氏帝国缔造者跃居日本首富

一个人拥有的资产多少是判断他是否富有的主要标准之一，据福布斯杂志年度最新排行榜统计，任氏帝国的缔造者，原任天堂公司董事长，有着日本游戏教父之名的山内溥以78亿美元的身价跃居成为了日本最富有的人，这得益于任天堂发售并在全求热卖的Wii及NDS两台主机的出色表现，现年已经80岁高龄的山内溥在过去的一年间，拥有的资产猛增了30亿美元，这使其从去年第三的位置跃升到了今年首富的宝座。



自从2006年Wii推出以来，以其轻松娱乐的理念吸引了大量消费者的关注，其销量远远超出了索尼的PS3和微软的Xbox360，甚至在圣诞等消费旺季都形成了一机难求的空前状况。而NDS更是毫无悬念地把握着掌机领域的头把交椅。以此为基础，在过去的两年间，任天堂的股价翻了三倍之多，公司的市值达到了790亿美元，而山内溥个人拥有着公司10%的股份。

把任天堂从一家纸牌作坊变成了今天世界一流的游戏厂商，山内溥功不可没，在任天堂工作55年之后，山内溥于2005年退休。虽然他没有接受任天堂发给他的1100万美元退休金，但是现在这位八旬老人得到了更多回报。



《生化骑兵》电影化 环球影视担纲制作

美国著名影业公司环球影视（Universal Pictures）和美国游戏商2K Games于5月11日联合发表声明称，准备将在Xbox360和PC上获得强烈反响的游戏名作《生化骑兵（Bioshock）》搬上电影屏幕。

2K Games是美国大型游戏发行商Take-Two Interactive旗下的子公司，《生化骑兵》是其于2007年8月先后在Xbox360和PC上推出的一款3D动作冒险游戏。开发方称这款作品的类型是“第一人称射击类角色扮演”，游戏界面和一般的FPS游戏没有什么两样。但《生化骑兵》的特殊性在于，这是一款完全为单人游玩设计的游戏，重视剧情性和研究要素，玩家可以慢慢享受“在巨大的封闭空间中进行探索”的特殊FPS乐趣。由于具有独特的游戏性和良好的操作手感，本作问世之后获得了良好的市场反响，成为2007年美版游戏新作中最引人注目的话题作品之一。

↑绚丽的颜色是一大卖点绚丽的颜色是一大卖点绚丽的颜色是一大卖点……

根据环球影视和美国游戏商2K Games此次的发表，《生化骑兵》电影版预定由执导过《加勒比海盗（Pirates of the Caribbean）》的戈尔·维宾斯基（Gore Verbinski）担任监制及导演，剧本则正在与执笔过《角斗士（Gladiator）》等作品的著名编剧约翰·洛根（John Logan）进行商谈，如果成功，这部作品将汇聚相当强大的后台阵容。



目前，《生化骑兵》电影版的公开日期等要素还没有公布，各种具体信息还等待后续报道。



熊猫限定版PSP义卖 支援四川地震灾区

为协助四川大地震的灾民重建家园，PSP生产商Sony Computer Entertainment Hong Kong (SCEH) 于16日下午1时整开始，在香港海港城Sony Style Shop举行“四川熊猫限定版PSP”义卖活动，所得的款项全数捐予“香港世界宣明会”帮助四川大地震的灾民。四川是熊猫的家乡，SCEH特别委任其十周年吉祥物“熊猫比波猴”做四川熊猫赈灾大使，并宣布推出PLAYSTATION Network eBay义卖网站。

“四川熊猫限定版PSP”义卖套装售价为1888港币，内有“薄荷绿色PSP”一部、价值600港币的全港独家“熊猫比波猴八达通公仔”一个、“熊猫比波猴”万字夹一套、“熊猫比波猴”PSP屏擦一个及PSP保护套一个。

时值午饭时间，很多上班族纷纷排队支持义卖，88部“四川熊猫限定版PSP”于1个多小时后售罄，平均每分钟售出一部，估计总共为宣明会筹得超过二十万元。

SCEH副总经理表示：“为地震出一点点绵力，所以昨晚同事都加班准备这个义卖。原本计划继续呼吁朋友们明后天来支持，结果想不到1个多小时就售罄了。”





小岛の视点

小岛组变身木材加工厂 昔日的感人影视大回顾

Hungry for Some Snake?



Vol.08

2005年10月11日

我们可以创造永恒的生命

第三张盘已经制作完成，要开始在PS2上进行最后的修正了。不过首先要先修正一遍《MGS4》的特典影像。将碟放入机子中，心理有些紧张，音效部分已经检查完毕，今天要将DVD部分矫正完毕。

连续在PS2上检查了3张盘，连上厕所的时间都没有，水都没顾得上喝一口。当然更别提看邮件和决策书什么的了。这几个小时完全是为《MGS3 SUBSISTENCE》而活，很多感想涌上心头。

《MGS3》发售1年了吧？已经过了一年了，这一年里都发生了什么？这一年，都有什么变化呢？有些人不禁会为自己身上的变化感叹一番，但是虽然经过了一年，SNAKE和BIGBOSS还与以前一样，岁月并没有在他们的脸上留下痕迹，二人还在继续着那错综复杂的纠葛。即使制作人老了，他们却还和当年一样，散发着青春的魅力，永不褪色。



"我们可以创造永恒的生命。"

这样一想，忽然就有了力量。

迎来结局画面的时候，忽然不知道从哪里传来了什么物品掉落的声音，"咚咚咚……"这是什么声音？没听说小岛组里有施工项目啊。为了确认，又仔细的听了一下，这确实不是组里的音响声，就好像是哪里的木匠在发泄着自己的愤怒一样，玩命敲打着木头。很想去探明这个声音的正体，但是现在还不是离开座位的时候。

第三张光盘终于看完了，感觉音效的部分还有几个地方需要纠正，不过相信马上就能完成。听着"starsailor"的片尾曲"WAY TO FALL"，我又开始例行感慨起来。

但是，那个不明原因的杂音还在继续着，"吵死了。"我终于按耐不住心中的郁闷，走出门外一探究竟，来到门外，我们小岛组俨然已经成为木材加工厂一般。

"什么啊？这是。"

"野外训练的靶子啊。"

一个同事停下手里的木匠活答道。

"本来应该是秘密进行的，不过这样也不要紧吧？"那家伙笑道。

原来如此，我忘了毛利曾经说过，要为野外战准备大量的武器来着，心理战之后应该就是野外战了。

我记得那天应该是4人一组，在被布成迷宫的"战场"里进行训练，我所在的组除了我以外还有小新、ケンイチロウ、ムラシュウ，是下周的周一和周二。

2005年10月12日

修改游戏

早上看天气预报，高气压向秋雨前线推了过去，今秋盼望运动会能如期举行的孩子们胜利了，台风20号停滞不前，久违的晴天即将与大家见面。真想感受一下秋天的晴朗天空。

下午，在修正第三张光盘最后阶段，志田氏来到了编辑室。视听室里正在进行视听环节，对他来说就是欣赏电影一样。

志田这次负责第三张光盘的构成和导演，还有《MGS3》的限定版《L》的构成和指导工作。在某种程度上，他非常了解《MGS3》的制作组成员，他对小岛组的了解程度仅次于我。《MGS》是一项浩瀚的大工程，剧本、设计、程序、音效都有专门的制作小组，而统管这些专门小组，下达指示就是我这个监督的工作。当然，每个小组都有各自的负责人，也就是各自小组的监督官。但是，他们最后都要一一和我较量。

经过数年，志田几乎对《MGS3》小组里的每个人都采访了一遍，包括我在内，所以他才这么了解每个人，也因此这次才拜托他来做这件工作。

看着看着，志田忽然说，"还是想将这部分这样……"但是已经没有时间了，一般说来是不可能进行矫正了，如果是一般的监制。对于我这个又当爹（制作人）又当妈（设计人）的人来说，我只好说，"确实是非常想改正，不过，还是算了吧。""修正吧。"志田一下子将我的回答顶了回来，我还能说什么呢？小岛组的人对高品质的追求这一点是我十分欣赏的。

"2005年诺贝尔和平奖"

2005年的诺贝尔和平奖授予了IAEA机构和默罕默德·巴拉迪，IAEA（国际原子能机构）是一个致力于核废弃、杜绝将核技术运用于军事转而应用于和平的组织。艾尔巴拉达伊正是该组织的事务局长。但



是IAEA管理的仅仅是签署了核不扩散条约的联合国常任理事国。

实际上，世界的核裁减措施从《MGS1》发售的时候就已经停滞不前了，可以说是毫无进展。《MGS1》与《MGS2》中涉及的"核原料的黑市"，也就是向国家和恐怖组织出售核材料的核流失状况并没有受到良好的控制，在这其中担任主要作用的就是IAEA，并不是说他们没有能力，期待他们以后会成功，需要解决的课题还很多。

此次颁奖，使大力宣扬核不扩散的国际社会与布什政府间的矛盾进一步加深。

电视剧《男たちの旅路》

电视上又重播了一次《男たちの旅路》，作为NHK怀旧系列栏目。《男たちの旅路》以电车上为老年人准备的礼让座位为看点，讲述了地面上的电车完全被老年人所占据的故事。这是一部在28年前对高龄化社会进行猜测和分析的作品。山田太一作为剧本编辑者参与了这部电视剧的拍摄，我非常喜欢他，但不是喜欢他的小说而是他编写的剧本。

出演《男たちの旅路》的有鹤田浩二、水谷丰、桃井かおり，都是当时我非常喜欢的演员。

鹤田扮演一个神风特工队的幸存者，重点描写了他所在的保安公司的真实情况，对战争期间、战后时代都进行了一定程度的描述。在剧中还讨论了一些在当时比较忌讳的社会问题，在某种程度上与《MGS》所贯彻的理念有一些符合的地方，据说这部电视剧已经被制成DVD发售，还没买到，不过相当期待。

热带低气压

天还没亮的时候，后背疼痛难忍的我终于醒了过来，老毛病又犯了，疼痛的部位是肩胛骨周围，一疼起来就想动也动不了。我把手握成拳头，垫在被子和后背之间来回磨蹭，想借此挨到疼痛感消失。不知道什么时候，这病就忽然发作起来，已经好几年了，每次犯病都会有将近一个小时左右动弹不得。更要命的是有时在公司也会犯这毛病。

这种疼痛感用语言真是表达不清，也进行过几次精密仪器的检查。最初我怀疑是胰脏，但是脏部器官根本不在这么靠上的位置，直到现在为止还是原因不明。检查后的判定结果是A，就是说我完全是一个正常人。困惑的医生只好推说，这是由我平时工作的压力造成的。到能治好我的病的那一天，我只好伸长了脖子耐心等待。不过热带低气压似乎并没有受到任何影响，并逐渐变成了台风。

来自南海地区的台风和热带低气压是亲密无间的好朋友，所以这周内会持续降雨。10月10日，也就是昨天，是全国体育日，不过预定在全国各地校园举办的秋季运动会不得不延迟到下周举行，也许很多人会为运动会改日举办而遗憾不已吧，但是我对此的想法却十分微妙。

我小的时候特别喜欢开运动会，但是也有不喜欢运动会的孩子，于是他们就会在心中默念，"开运动会的当天请下雨吧。"当然这样想的孩子都是不太擅长跑步的。因为工作与孩子的运动会发生冲突的父母们大概也会这样想吧。不过越是这样想，这时候越是不会来台风。人就是爱担心，被生活中各种各样的事情所困惑着。所以面对北上的台风，每个人心中的想法都不一样。

名越武艺帖

随着网络技术日新月异，人与人的距离也被拉近，但这些都是真的么？

Vol.15

一次偶然的事件，让名越对使用邮件这件事有了新的认识。是不是所有的事情都能用一个相同的手段来代替呢？对每个事情大家都有自己的看法，但是只有吃到苦头才会重新审视一番。□责编/蔬菜汁

第十五回 选择合适的联络方式

网上交流

前几日，在一个杂志上看到这样的一段文章，“我特别讨厌电子邮件（短信），有时会接到某个陌生人的来信，然后引起一阵不必要的误会，结果对方只发过来一个道歉的邮件（短信），将一番喧闹草草了之，所以我特别讨厌它。”

这种心情能够理解，一个简单的邮件（短信）并不能解决所有问题。满腔的愤怒和不满，怎么能这么轻描淡写的一笔带过呢？谁也不能答应吧？

既然引起了惊天动地的大骚动，就应该规规矩矩地给一个正式的道歉，这样才说得过去吧。

大家有没有这种经历了，大概有吧。我想，到了这个电脑和手机高度普及的现代化社会，这样的困扰只会有增无减。

顺便说一下，因为工作环境的原因，游戏开发公司和游戏软件的相关企业的员工，比一般的普通人率先体验到了网络带来的便利，我本人就是网上冲浪的先行受益者之一，在感觉到十分有趣的新鲜感的同时，也在感慨着时代的进步。



有一天，我看见了一个拼命发短信的下属，于是问他在给谁发？结果，得知那个人就是坐在他旁边的家伙时，我不禁大吃一惊。“为什么要发短信呢？”我问道，“好玩。”他回答，于是我再次一脸讶异地追问，“有什么地方好玩呢？”“可以好好想，每次回答都很清晰，记忆深刻。”他这样回答。



“原来如此。”我恍然大悟似地答道，其实还是不太明白，那是我似乎隐隐约约感到有什么地方不太对劲，可是又说不出来到底哪不对劲，但是不久以后我终于明白了，那是通过一次事情，就是前面说的那两位互发短信的家伙吵架的时候。

有一天，他们和往常一样，用短信互相联络工作的事情，但是不知道是什么原因，对方没有看到短信，于是工作就不得不被迫中断。其中的一个人不满地说道，“要是你跟我说一声就好了……”另一个则振振有词地说道，“明明是你没看到短信，反倒怪在我头上……”

虽然这么说有点幸灾乐祸的意思，但是我觉得，该发生的终究还是会发生。这两个人觉得短信是一件非常不错的联络方式，于是便将这种方法应用到了实际的工作当中，但是这中间有一点要明确，就是把短信用在工作中是不是合适？谁也没有认真检讨过这个问题。

看短信已经慢慢养成了习惯，于是生活中短信在不知不觉之中已经成为第一优先考虑的事情了，“能用短信来解决的事情就尽量用短信解决。”这种想法慢慢演变成“能说话解决的事情也尽量用短信解决。”所以，才发生了之前说的那种情况。

确实有点不可思议吧，语言原本是人与人之间传递信息的第一手段，说话是一件很有意思的事情，随便问一个人都会给你这样的回答，如果事情发生了变化的话，当面把事情的来龙去脉说清楚，双方就都明白了。

我记得以前曾经写过这个问题，要联络的对方和自己有一定物理距离的情况下，使用电话或者短信、邮件比较方便，但是不属于这样的情况下，再这样做就不那么合适了。也就是说，不考虑清楚状况就胡乱使用，明白的说，这样并不好。

不讲理？确实，想一想，似乎是有那么一点不近情理，但是为什么呢？我是这样想的，“如果不正视自己的通信手段的话，就是不负责任。”最可行的方法就是第一时间让对手明白自己的意图，而不是把信息放在对方处，坐等对方回复。

在现有的通信手段中，按照可以使对方能够清楚了解的时间顺序排位应该是这样的：面对面对话——打电话、上网聊天——电子邮件——写信。我个人比较喜欢写信，因为这样可以将自己的心情表达清楚，所以我喜欢写信胜于网上聊天。基本上就是这样，但是似乎时下的年轻人更喜欢使用网络聊天而不是动手写信。

还有一点，刚才说过要使用合适的通信方法……但是合适的通信方法还要根据传达的内容而定，并不是一成不变的。某种程度上说，有可以决定的部分也有根据不同情况而定的部分。那么该怎样决定呢？不管是将会话作为第一优先的手段也好，尽量避免使用写信这样比较耗时的方法也罢，首先要看使用的这种通信手段是否适合传递要表达的内容本身。如果不行，就马上更换别的方法，由高到低，按照刚才的那个顺序选择适合的通信手段。

明白了吧？所以在我看来，不努力思考就选择处于下位的邮件这种联络方式，本身就是一种不负责任的做法。

也许是说的比较过分了，不过大家一定了解那种费尽心机来达成某种联络的过程吧。当然也有比较艰难的联络事件，不过一定要努力想办法，而不要图省事。尤其是年轻人。

面对面说明一件事情当然很麻烦，既费时间又费精力，有时候虽然要谈的内容只有一点，但是却要耗费很多不必要的钱。受了这么多苦，终于和某人见面了，却是一番喋喋不休、惹人厌烦的糟糕状况，也有这样的情况出现。不过即使是这样，自己也已经尽了最大的努力，为事情的进展谋取了最大限度的机会。

说实话，我很不理解网上交友这种时下流行的交友方式。我觉得那是一种以拍拖为目的的寻找伙伴的游戏，所以我觉得那不可能交到真正的朋友，也许是我的眼光比较狭窄吧，但这却是我的心里话。

有人说，“在邮件（或短信）上可以说出心里想说的话。”但是在我看来，那只是“在邮件上可以写出想写的话而已。”因为不能说话，所以这和面对面的谈话是不同的。

顺便说一句，最近一段时间，我是这样与公司的人进行联络的。在联络后，我一定会进行确认，将几个要点问清楚，“什么时候”、“谁”、“和谁”、“做什么”、“怎么做”尽量一个一个都了解清楚，当然最后一点“怎么做”是最近才加入进去的一点。使用邮件也好，与本人面谈也好，我会选一个比较合适的联系方法，并及时更正。

以前并没有明确到这种程度，但是出现了文章开头的那件事情以后，这便成为我的一个例行的注意事项，真够累的。

以网络为中心的联络技术高度发达，给大家带来了很多的便利，这是不可否认的事实，我个人当然也没有什么异意，不，应该说非常赞成。但是一定要使用在积极的地方。网络只是一件将人与人的距离拉近的工具而已，但是奇妙的是，它又将原本关系比较亲近的人的距离拉远。

你是不是也在享受网络乐趣的时候，不知不觉将人际关系拉远了呢？如何处理好传递信息这件事情呢？好好想一想吧。

名越稔洋作品之《龙如》

2005/PS2

这是一款号称“送给所有对游戏已经厌倦的大人们”的超人气作品，以传说中的极道高手“堂岛之龙”桐生一马和掌握着100亿的关键的少女遥作为游戏的主角，将繁华的街道“神室厅”作为舞台，二个人的命运交织在一起，上演了一部动人的故事，感动了千千万万的玩家。除了启用了豪华的声优阵容之外，还任用驰星周作为剧本监修。续作《龙如2》发售于2006年12月。

第八回 九华静淑琉璃珠 绮丽月香天上来

我流连舞·无双皆传

谁遣彼岸花如炽，谁匿花香里。倜听风起忆无人，負了一番无奈碧萝春。谁遣往日歌如旧，离合谁知否。此身此梦隔年休，唯有落红万里惆然游。犹恋红尘不愿归，唯恨夏夜杜鹃啼，声声催别离…… 文/七曜



绮丽月香，殇花怒放；星澈朵朵，幽然盛开！

拥有绝世美貌不一定能带来幸福，反之因此招致不幸的例子却不少，尤其在动乱年代，因其美貌不仅使自己而且使所爱的人也陷入不幸的悲剧也时有发生。貂蝉这位美人的宿命，从头至尾都是一个悲剧，她的美貌令枭雄都拜倒在她的石榴裙下。但她却无法得到一份真爱。她的时代，并不缺英雄，但缺少对美人的怜慕惜爱。那个时代，只讲成败。因此，再美的容貌，也只是阴谋交易的漂亮工具或是政治博弈的美丽筹码。《凤仪亭》的故事应该是众所周知，这出名段是演义貂蝉最艰巨任务的核心部分。王允先将貂蝉许给董卓义子吕布，未及迎娶又献于太师董卓，挑起董、吕两人的矛盾。貂蝉对此心领神会，表现也是无可挑剔，完美至极。她先是和吕布眉来眼去，秋波传情，把大将军的魂勾得是颠三倒四，然后又在笙簧缭绕中，大秀妖艳舞技和美妙歌喉，继而又是推杯换盏，将董卓迷得一塌糊涂。平心而论，这是一项极其艰巨的任务。一是因为董卓老贼当时权倾一时，去王允府上赴宴都要带上"持戟甲士百余"，气焰可谓嚣张；二来董卓体态彪悍，容貌如凶神恶煞，貂蝉若要圆满完成任务，不但要有极好的心理素质，还要有一流的演技。在演义中董卓为吕布所杀，而在《真·三国无双3猛将传》中玩家们却可以亲手实现斩杀国贼的愿望。貂蝉传——董卓暗杀战，在未被警卫发现的情况下，5分钟内刺杀董卓成功，然后限时内成功脱出，就能获得她的最高等级武器"炫丽"。"炫丽"是一对玉锤，也是她从初代登场就使用的武器类型，直到五代中才更换。五代中她的武器换为了九节鞭，主打武器为"月香"，最霸道的是其特殊技"神速"，配合上分身、猛进、牛步·极、开书、获书、传书大袋等这些辅助技能，在修罗战场上也如入无人之境。

樱花盛开时诞生的美神——木花开耶姬

本期的栏头七曜吟的彼岸花诗，此花梵语音为曼珠莎华，开在秋彼岸期间。花语为"不详"和"悲伤的回忆"。这类植物习惯是先开花，花凋零后才开始长叶，本是一体，却生生相错，永不得见。故也说是迎接死魂到黄泉之国的接引之花，形容被生死轮回阻隔的两个人，长久的阻隔已使人再无力感到疼痛与思念。彼岸花的写照非常符合本期主题人物之一阿市的命运。

阿市全名织田市，是织田信长的亲妹妹。在战国无双系列中的武器名为剑玉，日文"Kendama"。阿市以此物作为武器能更完美的展示其天真烂漫。她使用剑玉上面不是普通的木球而是宝珠，借喻为是织田家的掌上明珠。但此武器主要用于打击的部位正是此宝珠，暗示了信长将她的婚姻幸福作为政治工具的凄惨事实。她在战国无双系列里四件秘藏武器分别名为木花开耶·樱、琉璃弁天·菊、木花开耶·菊、琉璃弁天·长。木花开耶是指的天孙的妻子木花之佐久夜姬，神武天皇的祖母，天照大神的子孙迩迩艺命降临苇原，娶了大山津见神的女儿——木花之佐久夜姬为妻。木花之佐久夜姬是传说中的美神，在樱花盛开时出生，名字的意思就是樱花盛开。他们诞生下了很多子孙后代，其中包括后来的神武天皇。

阿市在《战国无双 猛将传》中最强武器是琉璃弁天·菊，琉璃是指剑玉上那枚弁财天自己的琵琶击倒魔鬼变化成的宝珠。弁财天是创造神梵天的妻子，梵文写作Sarasvati，是持水之物的意思，她的名字是印度的河流，也是众神之母，她是音乐、智能和财富的女神。手持七弦琴、圣典和数珠，额上有三日月的印，坐骑为孔雀。她原本是梵天所作的女儿，不过因为长得太漂亮，所以梵天便想她成为自己的妻子。弁财天发觉了梵天的不良动机，为了逃避梵天的视线而隐藏起来，梵天便变出第五个头，弁财天逃脱不了父亲的视线，最终放弃了，成为了梵天的妻子。后来他们生下了人类的始祖摩奴。由于梵天创造人类的顺序，为印度的种姓制度奠定了根基，种姓制度最初出现的历史原因是公元前880年开始的民族大混杂，作为征服者的雅利安人发现必须制订行之有效的方法来确保种族的纯洁性。因此创造者梵天就不得不担当种姓制度的始作俑者，被湿婆砍掉了第五个头，也有说是因为湿婆惩罚梵天与自己的女儿乱伦，将他的第五个头砍掉。不管他是因为什么被砍掉了第五个头，但是所有的说法都指出湿婆和梵天，他们之间存在着紧张关系。可以看出弁财天无法跑出父亲的手心，这和阿市被迫嫁给浅井长政的政治悲剧有很多相似之处，这把武器就是阿市命运的写照。

剑玉宝珠命名寓意解读

在这里七曜要着重谈的是阿市武器名中的宝珠樱和菊的寓意。樱是日本的国花，因为它的妩媚多姿，轻盈鲜艳，被人们视为花中"娇客"。而菊花正是日本的国徽，外表是十六叶八重表菊形，源自古代皇家的徽记，日本天皇以及皇室所使用的器具上经常出现这个徽记。由十六瓣匀称花瓣组成的金黄色菊花，质朴典雅，庄重大方，蕴蓄着东方传统文化精神。

众所周知，战国无双的舞台背景被设定为群雄逐鹿的战国初期，而战国无双2系列的舞台背景被设定为金碧辉煌的桃山时代。随着时代的变迁，KOEI也通过阿市的最强武器名字来从暗中诠释出阿市一生命运的写照。樱和菊都是日本的象征，樱给人一种高雅、圣洁、出尘脱俗的感觉，昙花一现将自己最美的一生在刹那间绚烂的展现于世。KOEI用樱勾画出战国第一美女阿市那悲惨凄凉的人生命运。每次面对残酷的现实，面临无奈的抉择，何去何从，生活方式不由自主，一生为别人而活着。

而菊是花中君子，飘逸高洁、素雅芬芳、朴实无华，被赞誉为"怀此贞秀姿，卓为霜下杰"。这也是一种淡漠的人生写照，《战国无双2 猛将传》中的阿市虽然和长政真心相爱，不过自己的命运依然不能自主。浅井长政战败自刎，信长将她改嫁给柴田胜家，后来柴田胜家在与丰臣秀吉争权失势，和她一起自焚于天守阁，一生平淡如水，郁郁而终。像樱一样绽放瞬间的辉煌，像菊一样隐逸平淡地凋零，二代猛将传中命名为"长"，外形上包有钢铁衣，寓意她和浅井长政在一起时候坚实的幸福生活。



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.18

被众多玩家寄予厚望的《合金装备索利德4·爱国者之铳》即将于今年6月12日发售，本作也被看成是有望扭转PS3如今不利局面的一个转折点，这期开始我们将在MGS4发售之前对本作进行相关情报的汇总和分析，也算是一个预热吧。比较出人意料的就是，小岛秀夫竟然在游戏发售前表示本作并没有达到其预期水准，这又是因为什么呢？

潜入

纵览历代合金装备系列，每一作中都会有数名能力、个性都非常鲜明的BOSS出现，MGS1代中的FOXHOUND小队、MGS2代中的DEAD CELL、MGS3中的COBRAS都让人印象深刻。这次的MGS4中也有这样一群超级战士登场，她们所在小队的名称就是"Beauty and the Beast"，意为"美女与野兽"，简称"BB部队"。

Screaming Mantis（尖叫螳螂）

原型是菊地由美。听到"螳螂"这个名字中让人想起在MGS1代中会读心术那位"疯狂螳螂"，目前不能确认她俩是否有关系。Screaming Mantis除了自己的双手外还有三对机械手臂，两只机械手操纵人偶，另四只机械手使用近战武器。从之前公布的画面以及这个名字来看，推测其很有可能拥有类似疯狂螳螂那样的心理操控能力，有可能是通过她的小人偶来控制对手的行动。不知道这次在与她对战时是否会像在MGS1对战疯狂螳螂时那样再次出现读出记忆卡中内容以及通过更换手柄来阻断其读心术能力这类奇怪的打法了。

Octopus Laughing（欢笑章鱼）

原型是Scarlett Chorvat。她的这幅打扮则是让人联想起MGS2的最终BOSS——Solidus Snake，从头顶分别延伸出四条机械章鱼触手，触手尖端的金属刺可以轻易将人扎穿，另外，也会用触手将敌人缠绕起来活活勒死也是其常用手段。不知道为什么，看到她N只章鱼触手的造型后，小编的个人直觉就是她的对手很有可能就是我们的雷电同学了。

Raging Raven（狂怒乌鸦）

原型是Lyndall Jarvis。其背部的一对翼形装置使得她能够在空中自在飞翔，高速度、高机动性以及空中优势是她最大的优势。右手的手持机枪以及两翼内侧的导弹组为其提供了足够强大的火力压制，从外形上来看应该不善于近战。用普通的枪支来对付这种高速飞行的敌人估计够呛，看来系列标准对空装备毒刺导弹"STINGER"将很有可能成为与其对战的致胜装备。

Rying Wolf（嚎哭野狼）

原型是Mieko Rye。其个头是"Beauty and the Beast"小队中最大的，在这次展出的视频中，我们可以看到其能够凭一己之力将重型铲车顶翻。在陆地上奔跑起来以后的灵活高速以及巨力是其特点所在，不过从其表现来看，在智商方面可能并不高。从公布的这些设定来看，正面与其发生冲突是很不明智的，而且由于其



较高的灵活性和速度，普通的R&R战法也行不通，比较可行的方式应该是利用其"低智商"的弱点，引诱其冲刺撞向墙壁之类的机关造成暂时行动不能这类的打法是有可能实现的。

在官方公布的宣传视频中，这4名野兽美女仅小试身手，就轻易的打败了民兵部队，其强大的实力也由此可见一斑。而这4个人野兽代号恰好与MGS1中登场的伪装章鱼、火神乌鸦、狙击野狼以及精神螳螂这四名FOXHOUND队员的名字非常相似，是巧合还是另有含义？这个秘密有待在游戏中解开。

在本作中小岛启用了真人女演员做为模特来制作这些角色，例如"美女与野兽"小队的这些BOSS们，其原型分别是菊地由美、Scarlett Chorvat、Mieko Rye、和Lyndall Jarvis。小岛表示，她们原本都不是战士，而是战争的受害者，在血腥的杀戮战场受到弹震症、创伤后压力症候群（PTSD），为了能够继续战斗，这四人成为了改造者，这支四人部队将是《合金装备4》中最"美"也是最野性的部队。当被问及这几个BOSS在游戏中是否还有机会变回正常人类时，小岛卖了个关子，"这就要你自己玩玩看了"。

潜影

小岛对MGS4失望



最新一期的英国游戏杂志《EDGE》刊登了小岛秀夫的访谈，他对即将面市的《MGS4》表达了失望之情："在玩法方面，与原来的设想基本一致：你悄悄潜入是非之地，自主决定是要一路潜行还是直接火拼；但是在图像方面，某些特效比如运动模糊和地图尺寸，与我原来的想法和企图相去甚远。"

众所周知小岛是完美主义者，但看到他对自己一手打造的大作发泄不满还是让人颇为困惑，那么在他看来，到底是什么原因导致了这种情况的出现呢？"我们首次在东京电玩展上演示游戏引擎时，所有人都欢欣鼓舞信心满满，PS3简直是梦幻主机，我们才思泉涌，要用它大干一场。但等到你着手开发，却发现处处掣肘，你今天所看到的就是不断妥协的成果。如果说原设想是迈出十步，可到头来只前进了一步，这也算是我们的一点进步吧。"

"我记得三年前还说过我们要制作让人耳目一新的作品，但实际情况是我们因为CPU的限制无法企及，实际上我们把Cell引擎发挥到了极致——不要想歪了，我不是在批评PS3主机，只怪我们对PS3的真实性能了解得不够透彻，导致我们夸下海口，放出一些无法全盘兑现的大话。"

MGS系列的一大特色就是只在性能最强的主机上推出，小岛本人也对此极为坚持。这次的MGS4在画面上没能达到他的预期，不知道究竟是PS3性能不够强大，还是小岛原来对PS3的期望太高了一点？



"美女与野兽"是她们的代号 四大BOSS战前分析!!

机战FAN专栏

ROBOT COLUMN

算上本期为大家介绍的ART-1，机战FAN专栏的第一个长篇连载，《超机大战SRX》相关全部机体资料就完结了。不知大家是否还满意呢？从下一期开始，本专栏将会为大家继续介绍另一个庞大的系列，至于究竟是什么，零羽在这里先卖个关子，总之，敬请期待吧。 □文/零羽

机体资料

机体名 ART-1

机体名	ART-1
出自	原创PT系
分类	量产试作型PT
生产类型	试作机
形式编号	ART-1
全高	19.8m
重量	52.8t
动力源	核融合引擎
装甲材质	稀有液态金属（ゾル・オリハルコニウム）
特殊装备	T-LINKシステム
所属	地球防卫军极东支部SRX小队
生产厂商	毛氏重工
主开发者	大宫・创、卡克・哈米鲁
主要机师	伊达・隆盛、古林・舞
标准装备	バルカン
	コールド メタルブレード
	ブーステッド・ライフルH
	HG・リボルヴァー
必杀技	T-LINKブレードナックル
	T-LINKクラッシュソード
	天上天下念动连击拳

ART-1机体的全称为“ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1”。此机体是作为提高异星人的超技术（即，EOT技术）可信性与稳定性为目标的“雷欧斯计划”中的一部分，也就是次世代R计划“RXR计划”而开发出来的新型PT。

说到“RXR计划”，目前为止关于此计划官方还没有给出一个详细的资料，关于整个计划也就是只有简单的一个概念性的描述以及本次要说的这架ART-1了。可能也正是因为如此，才更加体现出ART-1这架机体的神秘性。

在《机战OGS》中首次登场的ART-1，不仅仅是采用了R-1的实战资料，而且还沿用了凶鸟MK3的基础资料（这一点，从ART-1的外形上也多少也能够看出一些来）。

由于RX计划的一号机R-1本身就有着诸多问题的测试型机体，以其为基础开发出来的ART-1，所以就成为了测试型中的测试型（其实从ART-1那深蓝色的机体涂装上也能看出），……虽然是沿用了凶鸟系PT（凶鸟MK3）的部分资料，但在实际使用上还是非常困难的。

另外，ART-1这架难以控制的测试型机体的测试机师选拔也是一件非常困难的事情。根据官方设定来看，除了R-1的机师伊达隆盛之外，仅有后来加入古林舞与SRX小队的队长贝雷塔两人能够勉强驾驶ART-1。

ART-1武器能力表

武器名称	头部バルカン炮	コールド メタルブレード	HG・リボルヴァー
武器分类	射击	格斗	射击
特殊属性	无	无	无
所属类别	P	P	P
攻击力(基础/最大)	1200/3700	2700/5200	3800/6000
武器射程	1	1	1～4
消费EN	无	无	无
残弹数	20	无	12
必要气力	无	无	无
命中率	+40	+50	+50
CT补正	+20	+50	+50
地形适应	空A陆A海A宇A	空A陆S海A宇A	空A陆S海[illegible]A
改造费用	2500/110000	2500/110000	2200/[illegible]
使用条件	无	无	无

武器名称	ブーステッド・ライフルH	T-LINKブレードナックル	T-LINKクラッシュソード
武器分类	射击	格斗	格斗
特殊属性	无	バリア贯通	バリア贯通
所属类别	-	P	P
攻击力(基础/最大)	4100/6000	4500/6400	5300/6900
武器射程	2～7	1	1～4
消费EN	无	无	无
残弹数	10	无	无
必要气力	无	110	120
命中率	+35	+35	+20
CT补正	+40	+30	+10
地形适应	空A陆A海B宇A	空A陆A海B宇A	空A陆S海B宇S
改造费用	1900/275000	1900/275000	1600/357500
使用条件	无	无	无





关于ART-1的假说

在《机战OGS》中登场的ART-1，可以说是非常神秘的机体。目前存在着一种很有意思，但未经证实的说法。大家都知道SRX是由R-1、R-2、R-3这三架机体合体而出的超级系机体，而在《第3次机战α》中登场的SRX的后继机“斑普雷欧斯”却是以合体后的形式出现的（注：本专栏在第5与第6期时有过这两架机体的详细介绍）……这就引出了ART-1其实就是“斑普雷欧斯”的一部分这种说法！也就是说，在未来的机战游戏中将会陆续出现ART-2、ART-3，然后出现了完成型的斑普雷欧斯……当然了，这一说法目前为止可以说只是毫无证据的猜测，也许ART-1与斑普雷欧斯这两者间根本就不存在直接的联系……但参考R-1与ART-1的关系后，至少能相信，ART-1应该是拥有合体机能的，只是最终未必是变形合体成斑普雷欧斯而已……

下面再来分析一下ART-1在游戏中的表现吧。作为新世代的机体，ART-1在各项基础能力数值方面都比R-1要高，由于T-LINK系统改良，念动立场的防御能力进一步加强。还有，在陆地战与无重力战（即，宇宙战）方面，ART-1也得到了强化。

在武器装备方面，ART-1继承了R-1的大部分武装，如バルカン炮、HG・リボルヴァー、ブーステッド・ライフルH、T-LINKブレードナックル等，虽然从名字上来看，这些继承R-1的武器也都应该是经过了强化改良的（头部的バルカン炮实际上没有什么变化……）。但是在上述这些武器中，除了T-LINKブレードナックル追加了一个折叠式的电锯，还算是有点新意之外，其它几件可以说几乎就是没有经过任何处理，完全照搬R-1的。

另外，在ART-1变形后，它的武器也就只有ホーミングミサイル与HG・リボルヴァーキャノン这两个，由此可见，ART-1在武器装备方面还真的不是很够诚意。

龙哥热线

5月19日下午14点28分，防空警报响起，编辑部全体同事面向西南站立默哀，我的眼眶湿润了……

愿逝者安息，生者坚强

龙哥吉祥，小弟这厢有理了。1、朋友有一台PSP1000，1.5的，严格按照网上说明升级却升不上去，怎么办？2、我的PSP1000是M33-3.71的，想玩PS上的《生化危机》可以玩哪些，怎么安装与游戏？3、《大蛇无双P》LV3与LV4武器怎么获得？谢谢龙哥。

（新疆伊宁 孙翔宇）

1、这个，没有详细描述的话，龙哥也说不准你究竟是哪一步操作不正确啊。变砖了没？1000型的PSP到现在都还是1.5，这样的机子还真是非常难得。建议你再查阅一下详细的步骤并严格按照说明进行操作，还是不行的话最好将一些比较具体的细节告知龙哥，这样才方便判断，实在不行拿到游戏店让帮忙升级一下好了。2、PSP是通过PS模拟器来玩PS上的1-3代《生化危机》。关键步骤是，下载这个模拟器专用的游戏文件，下载一个Key文件。然后去网上搜索并下载这三款游戏的ISO文件，解压出一个文件夹里面有一个EBOOT和KEY文件，就是PS的模拟游戏。文档可以不要，要是有存档的话，需要将存档放在"PSP/SAVEDATA"文件夹里面。另外，尽管PC版的《生化危机》有中文版，但是PSP上只能模拟PS版，而PS上的生化是日文（日版）或是英文（美/欧版），所以在PSP上玩不到中文版的生化。说起来，尽管模拟器的效果很好，但之前联名在CAPCOM官方网站要求推出PSP复刻版《生化危机》1代的举措好像赢得了厂商的认可，所以或许不久之后CAPCOM会推出PSP专用的生化也不一定哦。3、LV3武器没有特殊入手条件要求，就是看人品爆出来。LV4武器则是需要三星以上关卡，选困难以上难度杀武将拿武器箱就有可能得到4级武器。

我想用PSP、IPOD NANO看视频，一般网上下载的动画的AVI格式都是外挂字幕的。请问龙哥如何能将AVI格式的动画与字幕合并起来就像RMVB的效果一样字幕与动画是同一个文件，并且转换格式的PSP、IPOD里。谢谢龙哥！

（F君）

可以的，使用PPA这个软件看PMP电影就可以实现的外挂SRT格式的字幕的。具体的操作要点如下：下载并安装上PPA这个软件之后，从电脑硬盘中的c:\windows\fonts\目录中选择一种喜欢的中文TTF字体或者下载一种TTF字体到PPA的font目录中，并重命名为msyh.ttf，推荐使用微软雅黑字体。之后将外挂的字幕文件（srt字幕、编码方式任意）、PMPAVC影片文件改为相同的名字（中英文任意），放在同一目录下。如果是多个字幕的话，比如英文和中文，考虑到性能和实用性，PPA最多同时只能显示一条字幕，但可以在字幕之间切换显示，将这些字幕文件放在同一目录下，运行PPA后按×+L键就可以在不同外挂字幕间切换和关闭外挂字幕。打开PPA，检查下浏览界面右边显示的影片信息中的字幕文件条数



↑用PPA就能实现外挂字幕与影片的整合观看了。

是多少。然后播放影片，字幕被正常加载，如果对字幕大小、显示位置高度不满意，可以按△键退出影片，再按□键调出字幕设置菜单，在选项上按○键开始更改设置，用方向键调节数值，继续按○键保存设置。由于网上下载的srt字幕文件一般为GBK编码，而字幕设置菜单中的字幕编码选项必须是和SRT文件的实际编码方式相统一的，所以一般设置为GBK就没问题。如果编码设置不对应的话，字幕显示将乱码或完全不显示。PPA不用转换编码，一般情况下可以直接使用，少数编码不同的只需在设置中改变选项即可。至于IPOD NANO方面，这里就不说了。

上个暑假，花750元入手一台PS2 5万型，JS还不送手柄游戏，打了一个星期，修了3次，最后400块完璧归赵，你说我冤不冤？不知道PSP在短期内会不会降价。

（江苏常熟 陈雪强）

冤！那是相当的冤！750，这个价格，还是买7万系列的好，反正都是二手机。5万系列主机的发售日要比7万系列早上个两年左右，也就是说，至少要"老"个一、两年，这段时间的折旧可相当不小。购买二手主机本身就是有不小风险的举动，不过毕竟还是有不少玩家想购入新主机的经济压力过大，所以这也不失为一种方法。只是购买的时候一定要注意仔细检查主机的各个部件情况，试玩游戏的时候多用点时间，最好的情况是从自己认识的朋友那购买，这样比较靠谱。像你这次的经历，750大洋买了一台比较老的5万型机子，而且还"不送手柄和游戏"，这个购买价格本身就已经偏高了。再加上机子本身问题过多，最后的综合成本反而得不偿失，希望大家也都能吸取些经验教训。至于PSP，估计一段时间内价格方面不会有太大的变动，可能会有小幅度的降价。

龙哥你好：请问512兆GBA烧录卡能够下载《天诛3》主题MTV吗？PSP版的《天诛・忍大全》在PS2上有移植版吗？PS2和PSP哪个平台上玩的《天诛》要多点？

（贵州大方 陈涛）

GBA烧录卡的容量单位是bit，也就是说512的GBA烧录卡其实际容量相当于64MB。《天诛3》的主题曲MTV容量龙哥不知道有多大，想要拷贝到烧录卡中播放的话，至少需要低于这个容量。不过GBA烧录卡有专门的视频转换软件，根据你选择的素质高低不同，可以进行相应程度的压缩，最后出来的实际容量并不大，根据龙哥的经验，一般可以达到3：1的压缩效果。PSP版《天诛・忍大全》目前没有PS2逆移植版，官方也没有这方面的意向，移植的可能性应该不大。至于PSP和PS2哪个平台能玩到的《天诛》系列作品更多一些，很明显自然是PS2嘛。PSP上只有《天诛・忍大全》这一款作品，PS2上则有《天诛三・天堂之怒》、《天诛・红》（后者还发售过中文版）两款作品。不过要说到拥有《天诛》系列作品最多的平台，还是非当年的PS莫属了，曾先后发售过《天诛一》、《天诛・忍凯旋》、《天诛・忍百选》以及《天诛二》四款作品。

龙哥好，小弟想问问在PSP上有哪些已经汉化过的RPG的大作，"传说"系列有汉化作品吗？还有一个问题，PSP好像没有大陆行货版吧，那卖的那些PSP是港版？还是台版？

（河北昌黎 龙海波）

PSP上最为有名的汉化版RPG大作自然非《最终幻想7・核心危机》莫属了，其他角色扮演游戏的汉化版还有《英雄传说》系列，包括"白发魔女"、"朱红之泪"、"海之槛歌"、"空之轨迹SC"等等，其他还有《北欧女神・蕾娜斯》、《天地之门》1代和2代、以及《新纪幻想 圣魔战记Ⅱ》等。毕竟PSP上的RPG游戏的数量并不是很多。至于"传说"系列，由于PSP上的传说都是将以前的老游戏拿出来炒冷饭，所以玩家们呼吁汉化的热情并不高。记得今



↑汉化插件有些类似于绿色软件，是一种比较特别的汉化技术。

年3月底的时候，曾经有CG汉化组推出过《幻想传说》的汉化插件测试版，这种插件汉化的原理简单来说就是对内存即时汉化的原理，内存中的数据肯定都是解压过的数据，所以修改字库非常简单，然后最主要的就是对剧情的汉化，其实每个游戏都有个剧情的指针，而这个指针都是固定内存地址的，因而就可以根据剧情的不同和指针的不同进行内存检测。不过这个测试版还不完善，最终的完美版目前还没有消息。至于PSP，确实没有大陆行货版，目前市面上销售的PSP，各地区版本的都有，不过以港版和台版最为常见。

老……龙哥，最近小弟又遇到难题了：1、《天诛3》的全忍具和忍具上限增加怎样调出来？2、《零・刺青之声》中，隐藏技能“祭”怎样获得？3、《大蛇无双・魔王再临》中，三人合体技怎样使用？好了，不同了，再此先谢过了。（重庆 朱康伟）

呃……龙哥好像也不是那么老吧？1、全忍具的开启方法是按住R1+L1，输入↑、□、□、←、□、□、↓、□、□、→、□、□；增加忍具数量的方法是按住R2+L2后，输入□、□、□、↑、←、↓、→。2、“祭”的入手场所是在购物商店，需要全任务模式评价S后出现。其具体效果是在灵体入镜后，灵子就会瞬间保持在最满的状态；另外，在灵体入镜时，深红的灵力计量表（“御神石之守护”）永远保持在最满的状态。3、“合体技”是团队三人



↑发动三人合体技时有特写画面。

同时发动的大威力攻击方式，当角色体力槽为红色并且操作角色的“无双槽”蓄满时同时按L2和R2键发动。有特殊关系的人则可以发动特殊合体技，例如刘关张三人这种组合，可以发动特殊的“合体攻击”，也即“三人合体技”。“援护攻击”是指在玩家所控制的角色受到攻击时，如果此时两位辅助角色的“无双槽”蓄满便可以按住L1再按△或□键发动，发动后辅助角色会出现并帮助攻击，主要用于救援。另外还有连续无双，该无双的发动条件是必须两人以上无双槽蓄满，第一人发动无双后，切换到下一个满无双的人物，再按○键发动。如此可以3人连续释放无双，中间还有特殊画面。

小弟在玩《怪物猎人P2G》，想练一练双刀，不知道2G里的双刀最好能有多少攻呢？还有就是请问龙哥有没有可能搞到虚幻3引擎这种东西呢？（西藏拉萨 SIN）

如果你是一个MH迷的话，就应该明白单纯的武器攻击数值并没有那么重要，打什么怪用什么双刀，根据敌人的特点选择相应的双刀才是真正的高手。在MHP2G中，双刀可以说是最好用也是最难用的武器，新手和高手手中的双刀完全是两种境界。“虚幻（Unreal）3”引擎应该是目前最为先进的游戏开发引擎的代表了，按EPIC的说法，360上的《战争机器》使用的只是不完全版本的虚幻3（尽管厂商本身并非乐意如此），但我们看到的实际效果已经相当经验了，如今虚幻3已经成为了绝大部分360和PS3平台上追求最佳表现效果的游戏大作必备的引擎。虚幻引擎的所有编写观念都是为了更加容易的内容制作和编程的开发，为了让所有的美术开发人员能够牵扯到最少程序开发内容的情况下使用抽象程序助手来自由创建虚拟环境，以及提供程序编写者高效率的模块和可扩展的开发构架用来创建，测试，和完成各种类型的游戏制作。其具体的性能特色我们就不在这里介绍了，那将会是很长的一大篇，而且有的内容过于专业，总而言之，虚幻3绝对是目前最优秀的游戏引擎之一。说到底，这个软件是开发游戏用的，龙哥虽然也算是从事“游戏行业”，不过说到底还是编辑，也用不着去开发游戏，自然很难与它有交集了。另外，要想购买虚幻3，真的需要一笔巨资哦……

我的PS2是七万型，买了有两年了，因外出工作有半年多没使用过了。刚买来的时候可能是直读的关系必须一开机就要热机，而且必须读出第一张碟，热机将近半个小时以后再换其他游戏才能正常读取，如果第一张碟没有读出来则以后会红屏很难再读到碟，这时如反复重启N次后还是会再读到……热机后一切正常。游戏中不能有太长时间的关机停顿，否则又要重复上个步骤方能游戏（在读第一张碟的时候95%几率能读出来）。最近叫家里把游戏机快递到我手里，玩了D9的《战神2》，感觉读盘速度明显下降。在游戏进行没多久的一个圆盘场景那里卡住不能进行，觉得是碟的关系便没太在意搁置了。开始玩FF12美版，游戏进行到30多小时的时候机器突然无法读碟出现7星浏览界面，光头读盘断断续续感觉转速明显下降。后来便很难再读出碟，把机器上盖拆开简单清理了一下（包括光头）后没有明显效果。问题：1、这种情况是哪里的问题？直读还是光头？2、把光头拿下来如何清理？找不到里面的镜片。如何调节光头高度和功率？怎样调好？3、我知道七万能用笔记本的光头，具体怎样自己动手换？4、换直读一般要多少？能不能自己动手换？5、FF12美版L1加速会不会很损光头？6、我还想再玩一段时间的PS2，现在我最好怎样修理维护？（尽量不要给黑心的JS……）问题较多，希望龙哥能在百忙中解答。PS：我是一名网络游戏公司的原画，非常热爱游戏（尤其是电视游戏），衷心希望中国游戏行业有很好的发展，能摆脱现在的局面，能有更多素质更高的单机游戏作品出现，这也是电软努力的方向，编辑们辛苦了！以后会发一些自己的郦作给批评交流。（CZY）

1、你机子的问题，应该直读太老了吧，也有可能是光头老化了。2、清理PS2光头的步骤如下：打开背部的橡胶垫，拧下其中的螺丝；拆开你的PS2，会看见光驱，这时你得打开光驱盖，这样PS2的光头就展露在你眼前了；拧开PS2光驱架



↑这个就是PS2的光头功率调节钮了，最好尽量不要调节。

上左上角的那颗螺丝，拔下光驱数据线；注意光驱架四角的定位螺丝不能随意拧动，否则光头位置可能会变化，从而造成不能再读盘。清洗时最好用高级棉棒干洗，动作要轻，清洗反射镜时，一定要注意别把物镜的4根金属支架碰弯了，否则物镜会报废。清洗完毕后用小吹球吹去表面的浮尘，一般情况下即可搞定。PS2的光头功率调节扭在光头背面，功率调节钮有2个（1个是CD、1个是DVD）。仔细看看功率调节扭这个圆形的旋钮会发现有一个平口，这个平口其实就是光头功率的指针。没调过的光头，这个平口肯定是向下对准2个焊点中心的；如果因为光头老化而调节了功率，这个平口的位置会发生变化。注意电位器是有限制的，一般情况下除非实在没有办法了，否则不推荐调节光头功率。反复调整电位器是比较危险的，损坏的可能比较大。3、没错，7万PS2就是笔记本光头。具体的拆卸和更换操作，你不熟的话龙哥并不建议你自己动手。4、现在PS2直读已经非常便宜了，几十块钱就行，除非自己动手能力很强，否则一般不推荐主机更换直读。5、应该不会，毕竟这个是官方游戏本来就提供的功能。6、其实你的机子换个新的直读，如果光头太老的话再换一个新的，还是能使用一段不短时间的。

NDS青梅煮酒论英雄 最新烧录卡对比

烧录卡之于NDS，对于我国的大部分玩家而言都有着极为重要的意义。NDS方面，目前SLOT1烧录卡的技术已经非常成熟了，本文作者针对目前市面上比较主流的SLOT1烧录卡进行了一次横向对比，希望对有意购买NDS的玩家能有所帮助。

□文/NdsBBS.COM:ChinaChipset

这是一个乱战的时代，那厢任天堂、索尼、微软在全球范围内大打出手，争相竞争着全球游戏主机产业的第一把交椅，硬件战、软件战、口水战此起彼伏。这是一个巨变的时代，美国的软件出版巨头EA求婚Take-Two不成而逼婚收购，日本的两大超级软件商Konami与Capcom暗地里眉来眼去了数载，两桩生意中的任何一起能够成行，游戏产业的格局又将重新打破。

整个产业链在剧烈动荡的时候，我们中国的游戏产业从业者们也光荣地站在了舞台的中央，虽不是这场在世界范围内上演大片的主角，但已绝不会成为曾经小霸王学习机似的龙套角色，我们精明过人的水货商、我们做工精良的记忆棒、我们花样百出的游戏周边，还有我们颠覆世界的烧录卡，无数“Made in China”的产品正在创造一个又一个见不得光的贸易顺差，让曾经对中国市场嗤之以鼻的老外们惊悚万分，中国的电子产品正如曾经的皮鞋拖鞋洋娃娃般迅速的进入寻常老外、尤其是家用游戏玩家的家中，我们勤劳的JS们将劳动密集型的“中国制造”变为了知识密集型的“中国创造”，量变与质变的效应带来的不仅仅是一个又一个令所有游戏产业老牌厂家们感到害怕的数字，而且带来了一种可能颠覆近30年家用机游戏市场规则的趋势，当然还有滚滚而来的美刀。



有人的地方就有江湖，滚滚的金钱当然会吸引无数江湖中的人。若要评出祖国内地范围内最具影响力的祖国版产品，无疑贵冠将被索尼组装记忆棒的生产厂家获得；而要评选出世界范围内最具影响力的外设产品，的确是一个令人感到头疼的问题了，是曾经的DS Slot-2烧录霸主Supercard？还是雍容华贵的M3系列？这个问题没人知道，因为自07年下半年开始，已经有太多太多性能卓越的卡带走入了DS玩家们的视线，卡带的制作商们如江湖中不同帮派的高手们在进行着武艺的切磋，明争暗斗地疯抢着任天堂DS制作出来的蛋糕。而我们的玩家，尤其是新入手DS的玩家们究竟如何选购一款性能稳定、价格低廉的烧录产品呢？这的确是一个困绕所有DS使用者们的问题。

带着这些疑问，笔者尝试着用下边的文字来介绍目前市面上流行的九款主流的烧录卡——R4、M3DS Real、EZFlashV、DS TT、Supercard DS ONE、iTouch DS、EDGE、N5、AK RPG，让所有玩家朋友们在硬件、软件、产品特性、价格、售后服务等六个方面对所有产品来一个横向的比较，究竟哪一款更适合即将购买的你？看过我们的文章，相信你会有自己确定的答案。

评测 烧录卡对比：硬件篇（Hardware）

包装与做工

大家可能会对我们这个开篇的硬件问题感觉可笑，卡带买来后是不会因为外包装而影响使用的，烧录卡真正的家在我们的DS上，而不是那个出厂的包装中。但若要衡量一款卡带的做工是否优秀，是否拥有比较长的使用寿命，以及在意外情况下能否承受一定的机械力冲击，都是关系到朋友们切身利益的关键之处，而包装外形设计美观，做工精细则是证明该厂商实力的一个具体表现，精明的商人是不会让自己的产品没有卖相的，而长途的运输过程中，如果没有结实的外包装也很有可能损坏卡带，造成卡带芯片脱焊等情况影响使用。

由于竞争激烈，烧录卡已不再是天价产品，而各个厂商为了追求更大的利润，都牺牲了外包装这一环节，主流的烧录卡都采用了材质比较便宜的硬壳包装，曾经G6、DSLINK等系列的金属包装已不再使用到现今的卡带上。从外包装的特点来看，EDGE无疑是最具视觉冲击力的，三角飞镖式的外包装给人以很犀利的感觉。而卡带做工方面，各款卡都已经达到了正版卡完全相同的大小，正反面卡壳包装也都非常结实，有的卡带采用了“开天窗”的设计，如DS TT、iTouch DS等，但因为其完全不影响卡带的使用，因此大家也无须过多追究各个卡带工艺方式的不同。

另外一点我们需要注意的是卡带的金手指部分，虽然这里也没有本质上的区别，但如果大家在购买的时候发现金手指处有污渍或划痕，那么这张卡带很可能是一张返修又出厂的卡带，对于使用频多争议的DS TT和AK系列来说，返修过多一直影响着其声誉。（详见87页性能综合比较表）

存储与数据传输

从曾经GBA卡带数百MB的容量到现在4G以上的SDHC，烧录卡的存储容量一再创造新高，虽然一直有自带存储空间的烧录卡出现，如G6、NCARD等，但毫无疑问，能够有无限扩展的外带闪存的存储+烧录转换方式已经深入人心，外带的Micro SD卡既能够作为闪存放在手机或数码相机中充当U盘，又能够存储游戏作为烧录卡的一部分，这样的方式也已经成为优秀烧录产品的标准之一，因此在存储方式上，几乎所有的主流烧录卡都选择了不容纳存储空间而依靠外接的方式进行。

除了AK RPG拥有自带内存并可外接TF卡外，R4等一系列烧录卡都是需要搭配Micro SD卡使用的，当然在使用时都需要用到TF读卡器了，从这方面来说似乎AK RPG更胜一筹，能够在没有Micro SD卡的情况下使用自带的1GB内置存储空间。在使用读卡器传输数据的速度对比上，同样都是使用USB2.0的各款卡带也没有本质上的区别。（详见87页性能综合比较表）

评测 烧录卡对比：软件篇（Software）

NDS/GBA游戏兼容性

玩家们购买烧录卡的目的当然是在DS上玩到自己喜欢的游戏，虽然对于外接存储卡带的烧录卡来说，游戏能否顺利运行不仅仅是自身出品的卡带软件兼容性是否良好一个条件所能决定的，影响兼容性的因素还有Micro SD的速度以及ROM的内部原因，但我们伟大的厂商们在这方面似乎做得都还不错，到目前为止几乎所有的ROM都能够顺利的运行在我们介绍的所有主流烧录卡上。因此对于这个兼容问题来说，幸运的中国玩家们完全不必担心。

众所周知，Slot-1的烧录卡是不能够直接玩GBA游戏的，至少需要搭配Slot-2的烧录卡，通过Slot-1的引导实现在Slot-2运行游戏的功能，对于已经拥有Slot-2产品的玩家们来说，不需要对自己的DS进行刷机，也能够通过上述所有卡带实现引导，而没有Slot-2产品的玩家们也不必担心，购买一张价格低廉的EZ 3in1就能实现在DS上玩遍所有GBA游戏的梦想，虽然现在的烧录卡几乎都支持EZ 3in1的使用，但系出一家的EZFlashV无疑具有先天的优势，是最为方便的支持GBA游戏的Slot-1卡带。（详见87页性能综合比较表）

存档识别与PC端软件

第一款不需要在PC端使用转换软件的Slot-1卡带R4的确为烧录业界带来了一场革命，通过简单的解压缩文件→复制文件→粘贴文件就能进行游戏的确让许多当时的玩家们兴奋不已，因为我们终于可以抛弃在PC上通过各种揣测来进行游戏了，而且R4能够自动识别ROM的存档大小，统一进行补丁操作为512K能够方便的让存档在玩家间交换，并且能够向下兼容256K大小的存档，操作非常简便。

这之后虽然仍然有如EZFlashV和Supercard DS ONE等顽固分子为了保证游戏的兼容性而一直使用选择存档大小的方式来定义游戏的存档格式，但对于了解游戏不多的玩家们来说的确是一件令人恼火的事情，因此这两款卡带在最近也分别推出了无需进行存档大小转换的内核，不过仍然是为了能够获得更多的扩展功能，使用Supercard DS ONE的玩家们仍然可以在电脑端使用厂商公布的多种工具来进行对ROM的修饰，虽然复杂，但颇为有趣。（详见87页性能综合比较表）

内核程序与卡带版本

作为游戏产业链中的一员，中国的烧录厂家们当然清楚地认识到了DS系列产品在国内与国外冰火两重天的状况，因此所有烧录卡的核心市场并非国内，而在海外。制作不同语言系统的内核当然成为一个细分市场的厂家所必须的功课，目前看来，针对使用不同语言的消费者们，厂家采取的区别方法除了不同的价格之外，还有一卡多语言的手段，一张卡带可以使用不同语言版本的内核，并且有不同的包装，如DS TT；一张卡带可以使用不同语言版本的内核，但只有一种外包装，如EZFlashV等；独立版本



卡带使用独立内核，不能混用，独立外包装，如M3DS REAL、R4等。这样的做法造成了国内市面上流通的卡带语言功能不一，价格差距过大的情况出现，因此朋友们在选择购买烧录卡时一定要仔细询问卡带的语言版本，如果能够现场试验内核当然是最佳的选择。

每个烧录卡都有自己的软件核心，不能混用，但这里值得一提的是一款与R4渊源颇深的卡带——N5，无论从最初的包装、官方主页的布局，以及OS操作系统的构架来看，N5都在仿造R4，绝非独创，不过好在其游戏兼容性以及价钱都是具有竞争力的，而我们玩家也不必关心使用产品是否侵权的问题，这里我们也就不用深入探讨此中秘密了。（详见87页性能综合比较表）

金手指与软复位

让熟悉的游戏变得充满挑战的乐趣，让困难的关卡变得易如反掌，这就是玩家们使用金手指最大的乐趣所在，虽然曾经有许多卡带没有支持DS游戏的金手指功能，但现在大家的顾虑不必过多了，几乎所有卡带都支持金手指功能，烧录厂商们在后续的服务上也在不断地推出最新的官方金手指库文件，而种类繁多的自定义金手指软件也在网络上流行着，玩家们可以充分的DIY自己的金手指库文件，让所有中意的游戏都充满不一样的乐趣。

另外一个正版卡带所不能实现的功能现在也在几乎所有主流的Slot-1烧录卡上变为一项简单的操作——软复位，这个功能的出现极大地减少了DS上的POWER键使用次数，玩家们能够在游戏中随意返回系统界面进行新的游戏，除了减少了主机开关机的磨损增强了主机的寿命外，还能避免因为开关机瞬时电压变换导致的电池放电过多情况，也增长了电池的续航时间，是一个相当优秀的功能。在笔者体验到众多软复位功能中，最为出色的当属DS TT，几乎所有游戏都能够实现软复位，并且很少出现异常死机的情况。（详见87页性能综合比较表）

操作系统与游戏载入速度

Touch是DS的特性，使用两个屏幕的接点压力所产生信号识别，在程序上来说并非复杂的问题，当然Touch也不仅仅是拥有高精尖技术的游戏制作厂商们所独有的。除了AK外，几乎所有Slot-1产品都支持操作系统界面的触摸操作，让玩家们在还未进入游戏前就能体会到触摸所带来的快感，各款卡带所拥有的不同的操作系统是玩家接触烧录卡的第一印象，操作界面美观与否也是反映一个烧录厂商技术实力的一大因素，从界面系统来看，R4以简单明了为业界建立了一个标准，之后不少卡带如DSTT、EDGE等也纷纷效仿，最为夸张的便是N5，其界面与R4一模一样，实属明目张胆的抄袭、盗用……各款烧录卡都有不错的游戏载入速度，即使是等待时间稍长的DSTT也不至于让玩家觉得难以忍受，因此在进入操作界面和游戏载入速度上来说，主流烧录卡们都有不错的表现。（详见87页性能综合比较表）

第三方软件支持度与影音效果

使用过DS的玩家们都清楚第三方软件（也称为自制软件）的重要性，最为被大家熟悉的第三方软件便是由日本网友Moonlight所写的Moonshell，这个软件能够实现音乐播放、电子书阅读、图片阅读，以及专用DPG格式影片欣赏的功能，因此是每一个使用烧录卡朋友们必备的软件。目前所有版本的烧录卡均能顺利运行这款强大的软件，但其中最强的无疑是电影卡系列的Slot-1产品——M3DS REAL，除了DPG文件外，M3DS REAL还拥有其独特的水晶引擎，能够播放DSM专用格式影片，其影片的声音、图像质量都比普通的DPG影片强大不少，并且GBALPHA公司也专门针对使用M3DS REAL的朋友提供着后续的影音资源分享计划，其官方主页上不断更新着DSM格式的动漫作品，能够让使用M3系列卡带的玩家朋友们充分体会到游戏、电影两手抓的愉悦感觉，如果希望在自己的DS上欣赏到足够多，画面足够精美，声音足够震撼的影片的话，M3DS REAL一定是玩家朋友们的首选。



↑功能丰富且强大的自制软件支持对烧录卡也是很重要的。

而自从DLDI协议被大多数自制软件的高手们所接受后，越来越多、趣味十足，并且非常实用的软件能够在各烧录卡上运行起来，除了可以在PC端利用软件实现补丁外，大多烧录卡均采用了对自制软件进行自动DLDI补丁的手段，这也使得玩家们运行自制软件成为了和游戏运行一样的简单，将格式为.nds的自制软件复制到存储卡中，然后烧录卡对其进行完全自动的补丁操作，就能运行几乎所有的自制软件了，效果非常不错。不过使用过AK的玩家们想必一定对其自制软件支持度不高有所疑议，这是也AK卡系列一直以来的通病，建议喜欢扩展游戏之外功能的DS玩家们选择其他的一线产品。（详见87页性能综合比较表）

分享游戏的Download Play

任天堂奇迹的一手缔造者山内溥曾经总结掌机游戏的四大要素——“便携、联动、收集、培养”，在这四大要素方面，使用烧录卡的玩家朋友们也能享受到与正版卡带一样的乐趣无疑是非常幸运的。DS游戏一种独特的Download Play功能却能使即使没有烧录卡的朋友也能分享到众多优秀游戏的乐趣，《马里奥赛车》就是这样一款让玩家们兴奋的作品，即使你的机器没有拷贝这个ROM，也能够通过DS的Download Play功能分享到朋友的游戏，并且参与到联机对战中，使用Download Play功能的优秀游戏非常之多，同时该功能运行的顺利与否也直接体现着该烧录卡的技术实力。

除了AK RPG在Download Play方面表现不太令人满意外，其他各款卡带都能够出色地完成我们的测试，如果周围玩DS的朋友众多的话，大家可以考虑选购Download Play更加出色的卡带。

评测 烧录卡对比：产品特点（Features）

看了以上的软件与硬件介绍，大家对各款主流产品应该有了一个大致的印象，而对于各个产品的特点可能却不甚了解，要成为这个弱肉强食的商品社会中的生存者，每一个卡带都必然会有自己独到的特点，下边我们就来分别了解下各个卡带的突出特点吧！

R4

作为第一款真正意义上的三免Slot-1烧录卡，R4上市之时完全没有之前产品任何经验可以借鉴，因此其推出的“简单”操作理念在DS烧录市场上建立起一座里程碑，其令人惊讶的技术实力由此可见一斑，虽然后来诸多产品争相模仿，但其推出数年来一直保持良好的稳定性以及扩展功能仍然以最为简单的方式进行表现，都让无数的玩家们体会到了科技以人为本的关怀。

优秀的游戏兼容性+一目了然的操作系统是其成功的主要因素。而现在众多网友们分享的诸如壁纸一类的个性化产品也让喜欢DIY的朋友们体验到个性化卡带的魅力。多个首创也让R4的使用寿命和硬件水平得到了体现，长期以来，作为出货量最大的Slot-1产品，R4的硬件问题是玩家们反映得比较少的，笔者一款测试用R4自其大规模上市前开始使用，直到现在这张卡带仍然能正常使用并且能够更新到最新内核，经得起时间考验的R4的确是Slot-1优秀的产品，百般武艺均精通，没有特点也许是其最大的特点。

M3DS Real

电影卡系列的最新产品必然会保持其系列独有的众多特点，能够使用专门的PDA程序，让自己的DS成为一部操作简单的掌上电脑，而水晶引擎的使用也让其拥有者们体会到使用其他卡带所不能带来的超乎寻常的感官享受。M3DS REAL拥有稳定成熟的技术支持，而卡带的硬件质量也能让使用者们放心。

最为特别的还有其拥有的慢速游戏设定，这个设定能够让玩家们在开始游戏前设置好自己希望的游戏速度，将正常游戏的速度放慢进行能够让许多需要进行复杂操作的游戏变得更加简单，玩家也能拥有更多反应与思考的时间，类似于金手指的这个设定非常有趣。强大的影音功能+完善的专用PDA程序+独特的慢速游戏系统成为M3DS Real最为鲜明的特点。

EZFlashV

该卡带上市初期市场反响并不强烈，粗制滥造的包装以及相当复杂的操作界面以及存档大小手动设定等让这款有着悠久历史的品牌不被市场所接受。但经过了近一年的更新，新包装以及搭配了新内核的EZFlashV是值得大家拥有的，首先其包装内附赠了一支手感比起DS触笔更好的触笔以及一个非常实用的指套，能够在许多需要精确操作的游戏中让玩家体会到独有的快感，新版内核的推出也让玩家们不必手动去设置存档的大小。

搭配EZ3in1，进行上网浏览、震动游戏以及GBA游戏的效果也比其他各个卡带更好。不足的地方便是其统一的英文包装让不少没有英文基础的使用者们感到困惑，另外我们仍然会觉得EZFlashV的操作界面过于复杂，更加适合有过烧录卡使用经验的玩家朋友们。

DS TT

毫无疑问，DS TT为07年底的烧录市场带来了一场令人惊讶的低价之风，笔者曾经怀疑过该款卡带在游戏兼容性方面不会很好，但实际证明，通过开关DMA（Direct Memory Access）能够让几乎所有DS游戏在DSTT上顺利的运行，并且其软复位功能也能





够运用在几乎所有的ROM上，可靠的性能的确为DSTT赢得了非常多的消费者。

不过由于其推出了多个不同的版本（如普通版、震动版、豪华版等），让游戏店的商人们有了迷惑消费者的资本，不明就里的玩家们花了豪华版价格的人民币却换回了一张普通版的DSTT，另外上市初期的DSTT可能因为生产工艺或配件问题造成了不少次品的现象，这批卡带虽然目前在市面上几乎已经难觅其迹，但首发产品却有不小的质量问题，的确影响了其口碑。

Supercard DS ONE

这款卡带最大的优势，也是其独一无二的两大特点深深的吸引着消费者们："即时存档"功能能够让玩家们在进行DS游戏时随时储存自己的进度，习惯了GBA的S/L大法玩家们在DS游戏上也能同样体验到了，而"即时攻略"功能则是非常适合上网不太方便的玩家们，在游戏进行到困惑的地方时，按下热键就能打开一份自己预先储存进卡带的攻略，让玩家们挣脱了网络的束缚。

两大软件利器为Supercard赚足了眼球，毕竟这两个功能目前还无法在其他卡带上实现，的确成为了其有力的卖点。总体说来，Supercard DS ONE是一款比较适合进阶玩家的烧录卡，其开放的环境以及PC端的使用软件能够让朋友们体会到将游戏玩转的感觉，不过从未使用过烧录卡的朋友们可能会对其复杂的操作感到迷茫，因为众多功能的支持，因此其操作界面也显得比较复杂，这就是其美中不足的地方吧。

ITouch DS

这个08年的新生儿为如火如荼进行着的商战再次浇上了一把油，其强劲的功能也的确能震撼到市场中的先行者们，不过与电影卡公司脱不了干系的该款卡带目前在软件核心上尚不完善，其宣称的"即时存档"功能目前还无法实现，官方主页上暂时也没有中文版本内核可供下载，看来又是一款打外国消费者主意的卡带。

模仿苹果手机概念的I操作系统的确很有新意，IFAV收藏夹的功能，能够收藏玩家自定义的自制软件和游戏，让使用大容量SDHC存储卡的玩家们在浩瀚的文件中迅速地找到自己喜欢的文件，并且能够方便地在DS上删除文件和建立快捷方式。其包装内配备的说明手册也能很方便的指导玩家们快速上手使用ITouch DS，是一款值得玩家们期待的新产品。

EDGE

从包装上来看这就是一个古怪的家伙，其官方主页甚至挂上了印度尼西亚语言的连接，诸多让人觉得困惑的信息让大家对这个卡带充满了好奇。不过其对游戏的兼容性以及简单的操作界面还是让人觉察到了该烧录厂商不俗的实力，卡带在游戏方面的表现让人满意，没有过多纷繁复杂的设计，支持金手指，可触摸的界面让其成为了一款值得信赖的产品。最为突出的特点便是其怪异的三角外包装，性能方面无甚过人之处，平淡中透露着精彩。

N5

这款卡带绝对出自一家莫名的山寨厂商，其内核设计完全和R4一样，并且操作系统的美工图标都是一样的，官方主页上市之初甚至都是仿造了R4的主页，的确是一款将模仿借鉴运用到了极致的卡带，除了自己设计的N5 Logo，该卡带同R4几乎一模一样，同样简单的操作方式，同样内含的金手指文件库，让我们对这个与R4孪生的兄弟熟悉异常。

不过这款卡带与市面上曾经流行过的带有内存的R4帖牌产品却又有着本质的不同，笔者猜测这是某位软件牛人破解了R4内核后自行仿制的产品，虽然已经在市面上盛行，但绝不推荐大家购买。

AK RPG

AK卡从一面市就在挑战着市场的规则，最初的独特AKFS格式使得一张闪存卡成了只能存储游戏的卡带，而不能兼容WINDOWS常用的FAT和FAT32文件，虽然增加了游戏的兼容性却抹杀了商品的多种用途，因此并没有被市场所接受。AK RPG推出后这一局面得到了改观，拥有两种储存方式的AK RPG最大的卖点也就在于其自带的1GB存储空间，能够在没有Micro SD卡的条件下进行游戏，其系统软件还有一个对ROM进行RIP的自动操作，能够扩大有限空间的卡带，是一个值得推荐的功能。（详见87页性能综合比较表）

评测 烧录卡对比：售后服务（After Service）

DS的游戏在不断的推陈出新，每一天，全球无数的破解者们将自己破解出的游戏文件无私的分享到互联网上，让全球所有的DS烧录卡的使用者们能够在第一时间内玩到各个版本的游戏。虽然所有经过任天堂授权的游戏开发公司均是以统一的标准开发着自己的DS游戏，但是由于技术、资金等条件不尽相同，因此每一款游戏的制作方式都是不同的，个体之间会有明显的差异，另一方面，各个厂商也在使出自己浑身的解数来对抗技术雄厚的烧录厂商们，若想一款烧录卡在不经任何软件变化的情况是不可能实现的，某些游戏（尤其是关注度很高的知名作品）往往在被破解者发布之后却不能在某些烧录卡上运行。对于这类游戏，拥有技术更新实力的烧录厂商一般都会在问题出现后的不久，甚至是第一时间进行软件的更新，也就是大家俗称的内核更新，通过软件的更新来实现游戏兼容性的提高，或者对之前老游戏出现BUG问题的修正，因此，衡量烧录厂商售后服务能力的最主要标准之一便是其对内核程序的更新能力。在更新的内核中，烧录厂商往往还会更新之前的金手指数据库，或者某些扩展功能等，拥有出色软件技术实力的烧录卡才应成为我们选择购买的商品。

除了软件，硬件的问题能否得到有效的解决也是衡量烧录厂商售后实力，以及游戏店BOSS人品的重要标准之一。据笔者所知，目前各个烧录厂商对于非人为损坏而出现硬件问题的卡带都可进行更换，这也是一个诚信的烧录厂家精明的做法。但由于国内终端零售商（各地大小游戏店）多是从上一级批发商手中购进的烧录卡，某些游戏店BOSS会因为运输费用和时间问题而拒绝为玩家有硬件问题的卡带进行更换，这里我们还是要提醒大家，尽量选择比较有口碑的店铺或网上的诚信经销商直接购买，这样能够使得自己的烧录卡在售后质量服务方面得到充分的质量保证。

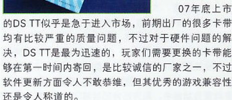
综合以上两点，我们就来对每一款卡带在售后软件更新以及售后硬件维护的两个方面做一个介绍。首当其冲的当然是用户数量众多的R4，性能稳定的该款卡带拥有出色的硬件质量，笔者和笔者周围使用R4的玩家几乎都没有出现使用上的问题，而软件方面，R4的更新也总是能够跟上出现游戏不能运行的时间，到截稿时止，官方主页上已经于4月24日更新了解决人气作品2250-《超级！太鼓达人 七岛大冒险》（日版）不能运行的1.18版本内核，在更新速度方面令人放心。

M3DS REAL依托技术实力强大，运做规范的GBALPHA公司，在软件更新方面是最为迅速的，几乎每半个月即推出一款新版内核不断修正卡带程序上的瑕疵。而硬件售后方面，官方做出的一年内出现质量问题免费更换承诺使其开创了烧录卡业内的售后服务先河，如果朋友们的M3DS REAL在一年内出现质量问题，一定要联系购买商家要求进行更换。

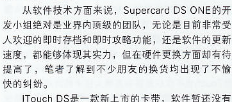
相较以上两款卡带，EZFlashV在软件更新方面的确显得有些缓慢，目前最新内核仍然是年初时放出的1.70版，虽然这款内核的表现的确不错，不过



仍然有部分游戏在运行时出现问题，而硬件售后维护还是值得称道的，问题卡带能够得到比较及时的更换。



07年底上市的DS TT似乎是急于进入市场，前期出厂的很多卡带均有比较严重的质量问题，不过对于硬件问题的解决，DS TT是最为迅速的，玩家们需要更换的卡带能够在第一时间内寄回，是比较诚信的厂家之一，不过软件更新方面令人不敢恭维，但其优秀的游戏兼容性还是令人称道的。



从软件技术方面来说，Supercard DS ONE的开发小组绝对是业界内顶级的团队，无论是目前非常受人欢迎的即时存档和即时攻略功能，还是软件的更新速度，都能够体现其实力，但在硬件更换方面却有待提高了，笔者了解到不少朋友的换货均出现了不愉快的纠纷。

ITouch DS是一款新上市的卡带，软件暂还没有









ITouchDS是新上市卡带，软件暂时没有更新必要，硬件售后维护的情况也不得而知，不过官方承诺了对质量问题卡带免费更换，值得期待。从官方主页的用心程度来看，EDGE不能算是一款另人放心的产品，虽然卡带到目前为止表现还算另人满意，但官方主页的简陋让人怀疑其实力。

N5是一款非常畸形的卡带，其初期的官方网站完全是照搬了R4的主页，略微做了小小的修改，从软件内核上来看也和R4一模一样，5月7日主页上也公布了最新的1.18版内核，连版本号都和R4如出一辙，究竟售后质量如何，相信我们也不必做过多的评价了，没有原创技术能力的商品是没有长久生命力的。官方宣称AK系列卡带的游戏兼容性能够达到100%，若是这样的话，相信就不需要对其内核进行更新了，但我们发现其仍然在不断的放出新版内核程序，因此其百分百兼容性的谣言可说不攻自破了。（详见87页性能综合比较表）

市售最新烧录卡性能综合比较表

名称	R4	M3DS Real	EZFlashV	DS TT	Supercard DS ONE	ITouch DS	EDGE	N5	AK RPG
外包装做工	一般	良好	良好	一般	良好	良好	有特点	一般	一般
卡带做工	良好	良好	良好	一般	良好	良好	良好	一般	一般
自带内存	无	无	无	无	无	无	无	无	1GB
附带TF读卡器	有	有	有	有	有	有	有	有	无
文件传输速度	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好
存储卡速度影响	一般	一般	一般	一般	较大	一般	一般	一般	一般
游戏兼容性	98%以上	98%以上	98%以上	99%以上	98%以上	98%以上	98%以上	98%以上	98%以上
Slot-2引导性能	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好
EZ3in1兼容性	良好	良好	优秀	良好	良好	良好	良好	良好	良好
存档大小自动识别	是	是	是/否	是	是/否	是	是	是	是
必须PC端软件	无	无	无	无	有	无	无	无	无
卡带版本区分	有	有	无	无	有	有	无	有	无
内核版本区分	有	有	无	有	有	有	有	有	有
金手指功能	有	有	有	有	有	有	有	有	有
软复位功能	有	有	有	有	有	有	有	有	有
操作系统美工	优秀	优秀	一般	一般	一般	优秀	一般	盗用	一般
触摸功能	有	有	有	有	有	有	有	有	有
游戏载入速度	快	快	快	一般	快	快	快	快	一般
Moonshell支持度	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好
其他自制软件支持度	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	良好	一般
最大特点	简单稳定	DSM电影与PDA软件	附赠的周边与EZ3in1兼容性	游戏兼容性	即时存档与即时攻略	IFAV收藏夹	简单稳定	盗版产品	1GB内存空间
软件更新	迅速	迅速	一般	一般	迅速	未知	一般	一般	一般
硬件维护	良好	良好	良好	良好	一般	良好	良好	一般	一般
稳定价格	200元左右	230元左右	190元左右	190元左右	200元左右	190元左右	200元左右	200元左右	400元左右
性价比	优	良	优	优	良	优	良	良	良

注：由于价格等多种不确定因素波动较大，以上售价仅供玩家参考指导。

评测 烧录卡对比：价格（Price）

终于说到了我们普通消费者最为关注的话题，由于众所周知的原因，除了神游公司的数款产品，红红火火的烧录卡和家用游戏机一直不能成为正规店铺中的上架商品，缺乏监督、水货泛滥，这些因素也就造成了目前国内家用游戏市场畸形的局面，烧录卡厂家可以根据实际情况随意调整产品的出厂价格，当然，精明的游戏商人绝不会因为价钱时时的起伏而岿然不动的，同家用游戏机一样，每年的年底和春节时期自然成为了烧录卡价格出现峰值的时期，这期间除了原材料成本增加以及工人放假出现货物生产不足的情况外，还有国外玩家们圣诞节后疯狂的抢购影响，朋友们一定要尽量避免在春节时购买烧录产品。而据笔者所知，3月后各个烧录厂商纷纷开始生产，每款卡带的价格都多多少少的降低，最大的降价幅度甚至超过了100元，价格变化幅度过大可以说是国内烧录市场的一个显著特点。

临近夏天，烧录卡的价格也趋于稳定，其中价格最为稳定的应该是EZFlashV，该款卡带推出后市面零售价一直维持在200元以下，并且官方也从没有作出过较大的降价措施，因此购买EZFlashV的消费者们不会觉得自己的付出贬值过快，这也得益于其生产商控制价格与把握市场的能力，190元以下的价格对于所有希望享受游戏的玩家来说也不算大的开销，拥有足够时间学习掌握烧录卡运用知识，并且略通英语的玩家可以考虑入手这款烧录卡，这里我们再附带说明一下EZ3in1的价格，搭配EZFlashV使用的EZ3in1价格维持在120元以下，是希望玩GBA游戏玩家的不二选择。

若是说哪一款烧录卡是价格波动最大的烧录卡，相信没有比R4更适合获得这个冠军头衔的其他卡带了。从最初上市的198元，到08年春节时近300元的价格，当时甚至中文版的R4已经成了国外游戏商人们争相抢购的卡带，而在上海广州等地也出现了有市无卡的情况。但春节后，尤其是4月以来，R4的价格也跌回了最初的190元左右，目前各地也都能以比较稳定的价格购买到了，性能稳定的R4是值得信赖的产品，购买的朋友们一定要注意甄别仿冒R4的卡带，真正的R4是黑色外壳并且没有附带存储容量的卡带。

电影卡系列的烧录卡在价格上一直以来都比较昂贵，其优质的售后更新以及多功能的软件保障让其成为最具技术实力的卡带之一。同样经过了年底缺货的过程，M3DS Real的价格目前也回落到发售初期的正常水平，搭配震动卡的标准配置价格维持在230元左右。不过据业内人士爆料，M3DS Real将渐渐地退出一线烧录市场的争夺，GBALPHA公司将渐渐的减少M3DS Real的产量，喜欢电影卡系列的朋友们不要错过最后得到M3DS Real的机会哦！

DS TT混乱的价格大战的确让众多电玩商么叫苦不迭，其零售价格在08年春节时也是有着翻天覆地的变化，曾经有朋友开玩笑说DS TT的价格就像股市，让人摸不着头脑，笔者曾经到游戏店询问过BOSS价格的问题，其笑称最低时不到150元，最高时超过250元，对于以低价牌入世的DS TT来说，这样的情况的确与其宣传口号相去甚远。不过幸运的是，目前DS TT的价格又回落到了比较稳定的水平，标准版的价格为190元左右，相比R4和EZFlashV，这个价格的确没有太大的吸引力。

Supercard DS ONE上市之后一直保持着接近250元的价格，并且坚挺地度过了07年底的涨价风波，不过我们了解到的实际情况是因为芯片供应不足，导致Supercard DS ONE大量缺货，无法生产自然也就没有价格。年后的Supercard DS ONE再次进行了价格调整，目前的售价也跌落到了200元以下，对于拥有丰富DIY功能的Supercard来说，这个价格也走回了曾经Slot-2霸主的老轨迹，低价+强劲的性能绝对能够为SC系列的最后王牌开拓出一片天地。

ITouch DS是新近上市的一款功能出色的产品，其价格也是非常的具有竞争力，195元的零售价能够吸引相当多玩家们的眼光，而正是由于最近才正式上市销售，因此其销量并不是很大，游戏店的BOSS们似乎也不太了解这款即将参与Slot-1竞争的生力军的实力。从普通玩家们的角度来说，用不到200元的价格拥有一款兼容SDHC非常出色的烧录卡是十分划算的，还没有购买DSL和烧录卡的朋友们不妨尝试下这款卡带，目前在网络上已经能够非常方便的购买到了。

奇形怪状的EDGE推出后也带来了业界的震动，游戏性能和使用都非常方便的这款卡带却没有大面积的登上游戏店的柜台，究其原因还是缺货带来的影响，目前购买这款卡带的玩家们也是主要通过网络得到的，其价格一直维持在200元左右，并无太大的变化，特点与价格均不鲜明，是一款默默无闻仍在积蓄能量的烧录卡。

与R4内核几乎一模一样的N5成为了市面上常见的卡带的确让人大吃一惊，R4被如此侵犯知识产权却没有办法得到法律的帮助，让我们不得不感慨烧录卡厂商们为玩家带来了丰富游戏体验的同时却又急需市场规范与整顿，这个矛盾与畸形的市场的确让游戏从业者们感到头疼，却让我们消费者受益匪浅，从价格与使用的角度来说，N5也对得起其200元左右的定价，市场是否规范，也不是我们玩家能够左右的吧。拥有了1GB的内存，AK RPG当然会比其他任何一款烧录卡贵上不少，但是400多元的价格的确让人有些惊讶，相信因为那单独的内存而去购买这样一款昂贵的卡带的消费者也不会太多的吧。（详见87页性能综合比较表）



简评 最新软件汇总 替你简单使用测评

这个栏目专门为各位玩家介绍当月PSP和NDS的自制软件并且对其进行简单的测评。本期收录了部分精选出来的PSP软件，这些软件虽然各式各样，但是每个都颇具实用性，本期主要为大家介绍并且推荐的软件就是由国外自制小组推出的“FUSA”。这款软件主要的功能就是让PSP２０００型通过视频线进行全屏幕输出，这款软件确实是非常的好用，第一个版本就已经很不错了，请读者们不妨自行使用一下。□文/PSPzone：UOcool

软件 PSP文件浏览器FilerV5.1 PSP资源管理器最新版

PSP Filer v5.1终于发布了，这款软件是当时最为著名的PSP专用文件资源管理器，它可以对你PSP里面的文件就像PC上面的资源管理器一样进行管理。软件的制作者是一位日本的自制软件达人，前些版本中一些未被开启的功能，在最新版本中得到支持。备受期待的软件如今终于放出了最新版本V5.1,新版本的最大改进就是增加了对二进制文件的编辑，同时全新的MD5校验码也进行了全面的更改，这款软件的详细改动如下：

version：5.1

MD5：6487C338 12504DDF B81E0283 CD92AA9E

整合更新后的详细更改：

1.在上一个版本的基础上继续缩减UTF-8和Cyrillic-1251字符的大小。



→这款软件的最新版本调了二进制编码的输入。

2.更改了分类XMB后所造成的数值错误，并且加以调整。

3.以前的版本在播放比软件自身体积大的WAV文件时会出现崩坏，此版本修正了这个错误。

4.修正了当打开一个文件结构与ISO/CSO文件类似的文件夹时所出现的一个错误。

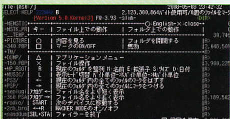
5.修正了上个版本打开PNG时候所出现的错误。

6.以前作品中不能够进行保存的错误被修正。

运行方法：

1、最新的版本在3.90M33-3上测试通过，在使用这款软件之前请先确保你的PSP版本是3.90M33。

2、将下载后的文件解压缩后得到“kernel3”文件夹，接着将其拷入到PSP记忆棒中的PSP/GAME文件夹下即可。



↑看似烦琐的操作如果完全掌握，在操作方面就会变得轻而易举。

3、如果你的PSP不是3.90M33，那么请将另外一个文件夹“filer”考入到PSP记忆棒中PSP/GAME150文件夹下。

操作方法：

Select（选择键）：呼出帮助菜单（○切换语言，□保存设置）。

Start（开始）：切换记忆棒、UMD、Flash0、Flash1。

上下方向键：移动光标、左右键打开、关闭文件/文件夹。

□：标记文件

○：对当前文件做相应操作（播放mp3、浏览图片、观看文本、显示文件详细信息等）

这款软件可以让玩家在脱离电脑的情况下对PSP里面的文件进行管理操作，玩家们能够用到的操作有复制/粘贴、删除文件、对PSP的插件进行管理调整等，总之这款软件是众多玩家们不可缺少的软件之一。

软件 PSPFUSA全屏视频输出插件V1.0Beat4

很早以前PSP1000型可以通过一个名叫RemoteJoy4iRS的软件中USB线将PSP上的画面输出到显示器上，虽然说一开始这款软件兼容性并不怎么好，一些游戏会出现死机和退出死机的情况，不过后来一款名为Irshell的软件将它整合之后就变得很完美了，不过Irshell加载之后却不能使用任何插件，而且Irshell本身就会占用内存，再配合内存消耗比较大的RemoteJoy4iRS就让一些游戏变得非常的卡（也就是掉帧），我们只能希望真正出现一款全兼容的视频输出插件。

现在一个名叫FUSA的软件来到了我们面前，作者更新非常勤快，目前版本已经是V1.0Beat4，这个软件的目的就是让PSP的视频输出功能以全屏幕的输出方式显示在电视上。众所周知，PSP2000的视频输出功能需要一根专用的输出线才能够进行，不过由于条件过于苛刻，所以导致只在拥有隔行输出的电视上，才能够进行PSP游戏，就算是进入游戏，画面也并不是全屏幕显示，这点让许多玩家感到不满，FUSA的出现算是彻底解决了这些问题，它允许你使用任何电视、任何输出模式（S端子、D端子、AV线、色差线、D端子线）下进行游戏！此外此插件还可以让你全屏输出游戏。

那么最新版本究竟更新了什么内容呢？

新版1.0BEAT4更新内容：

1、支持UMD游戏。

2、所有游戏当插件关闭的时候均可以正常运行。

3、增加一种全新的全屏输出模式在一些LCD上试验成功。

4、退出的时候不会再出现异常（也就是死机）。

安装方法：

1、解压后把获得的seplugins文件夹放于记忆棒根目录即可完成安装，如果game.txt文件有冲突的话，请自行在seplugins的Game.txt文本中添加ms0/seplugins/FuSa.prx。

2、接下来关机后按住R键开机后进入Plugins选项激活FuSa.prx[game](激活后显示enable），接下来退出即完成安装。



←视频线的种类有许多种，这款自制软件的最大特点就是可以支持任何种类的视频线。

使用方法：

在游戏中同时按音量+和音量-。

PS：请在PSP版本为3.80M33以上使用。

设置菜单：

FuSa menu by Andy_maN

Cable: inserted——composite 插入视频输出线。

1、DISABLEPLUGIN禁用FuSa插件。

2、SWITCHTOTV将画面输出到电视屏幕上。

3、SPEED BOOSTER [ ]启动/禁用SPEED BOOSTER功能。

4、FuSa's priority（76%）调整FUSA的优先权。

5、Minimal FPS（10f）调整最小的FPS。

6、FULLSCREEN MODE（1）调整PSP的全屏模式。

7、GRAB VRAM TO VRAM.BIN将VRAM储存为VRAM.BIN。

8、EXIT MENU的作用就是退出菜单,或者是按○也可以退出。

什么是FuSa优先权?

之前的版本声音有些问题是因为FuSa优先权高达84%,而现在预设值为76%,声音的问题改善了

但这数值对于有些程序来说是不够的,像模拟器,须高达80%才行，所以现在这数值可以让你们自行调整。

什么是最小FPS?



这可以帮助只使用一帧缓冲区的游戏,例如GTA,PS1游戏等等，建议你使用30fps 的限制，比如说要是玩的是GTA的话那么它的设定为333MHz：76%：41f。

全屏幕模式：

目前有两种模式可以使用：

0——就是普通输出的样子

1——第一集全屏幕模式“16:9 TV”

什么是SPEED BOOSTER?

自第一个测试版本开始,都有使用SPEED BOOSTER，现在你可以在设置选单中启用/禁用此功能，假如SPEED BOOSTER启用时,有些游戏在退出的时候会死机，所以最好的办法就是当你要离开游戏时先禁用SPEED BOOSTER。

期待这款软件的后续版本。

集召唤、养成、网络对战于一身，有趣的“圣火对战宝”

简单地说“Duel Pod”外设就是一个豪华绚丽的“玩具”。使用“Duel Pod”你可以召唤怪兽，并进行养成、对战、和朋友交换怪兽等。只要把“Duel Pod”和电脑连上就可以进行网络对战。虽然已经发售了8个月了，但是人气一直处于上升状态，如果不逛上几家玩具店是根本买不到的。这次就向大家介绍这个大人气“玩具”！

玩具 扫描颜色召唤怪兽，和敌人战斗吧！

“Duel Pod”玩的方法非常多，接下来就按照顺序说明一下。首先“Duel Pod”内置了色彩感应器，利用它可以扫描各种颜色，召唤出称为魔彩兽的怪兽。无论是书架、桌子、书外面的包装纸、观赏植物……只要是有颜色的东西都可以扫描。只要开启“Duel Pod”，按下按钮就可以召唤魔彩兽了。根据扫描的颜色不同召唤出来的魔彩兽也不同，一共有150种。

第一次开启“Duel Pod”需要输入玩家姓名、年月日、时间设定，之后就会召唤出第一只魔彩兽魔幻犬。之所以一上来就能得到一只魔彩兽，是因为在玩家扫描颜色召唤时有可能和魔彩兽发生战斗，所以一上来就能得到魔幻犬。

有了魔幻犬之后就可以放心召唤各种魔彩兽了。使用“Duel Pod”扫描屋子里的所有角落，有趣的收集方法可以给你带来无限的乐趣。使用点阵的方法描绘魔彩兽的外形，表现出各种各样有趣的个性。玩家会因为“接下来能得到什么样的魔彩兽呢？”而激动不已，以至于无法停止扫描色彩。笔者得到的魔彩兽有半犬人、雪兔、海之子、谎言魔箱、魔鹰、半鱼人、树蛙……



收集大量魔彩兽后就可以编成组合。一个组合由3只魔彩兽构成，战斗时挑选对自己有利的魔彩兽进行战斗。但是魔彩兽的组合并不是随意编成的，每一位玩家都有一个MP设定，编入组的魔彩兽的MP总值不能超过玩家的MP数值。



提升玩家MP的方法就是进行战斗，需要累积一定经验值。对战分为两种，一种是用Duel和电脑进行对战的“1P Duel”，另一种是和同样拥有“Duel Pod”的玩家对战的“2P Duel”。Duel是自动进行的。事先设定好攻击作战和魔法作战，魔彩兽就会进行攻击和防御了。Duel为了使对战平衡，释放强大的攻击时有可能出现miss。所以即使级别再高的魔彩兽也有可能败给弱小的对手。胜利之后会得到经验值，经验值累积到一定程度MP就会增加。

↑外包装采用的是非常鲜艳和醒目的红色。

进行“2P Duel”对战时，两台“Duel Pod”通过内置的红外线通信进行数据传输。无论是“1P Duel”还是“2P Duel”，都可以得到经验值，获得标志级别的★（星星）。

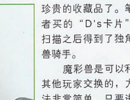
玩具 扫描“D's卡片”入手强力怪兽！



如果想得到强大的魔彩兽就要有“D's卡片”。“D's卡片”和其他集换式卡牌非常相似，卡片正面画有魔彩兽和魔法，背面是用来召唤的3种颜色。重点就是召唤需要三种颜色，使用“Duel Pod”连续扫描这3种颜色就可以得到魔彩兽或者魔法了。

有一些魔彩兽必须使用“D's卡片”才能召唤。再和对手战斗取得胜利后，这张“D's卡片”就可以作为珍贵的收藏品了。笔者买的“D's卡片”扫描之后得到了独角兽骑手。



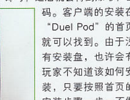


魔彩兽是可以和其他玩家交换的，方法非常简单，只要进行“2P Duel”选择交换就可以了。

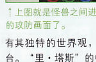
玩具 从点阵图到2D图像的战斗！通过网络对战举行淘汰赛！

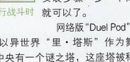
要想网络对战当然要用上电脑，使用赠送的数据线通过USB接口连上电脑，然后登录BANDAI运营的网站加入会员（免费）即可，之后就会得到账号和密码。客户端的安装在“Duel Pod”的首页就可以找到。由于没有安装盘，也许会有玩家不知道该如何安装，只要按照首页的安装步骤一步一步做就可以了。





↑上图就是怪兽之间进行战斗时的攻防画面了。





网络版“Duel Pod”有其独特的世界观，以异世界“里·塔斯”作为舞台。“里·塔斯”的中央有一个谜之塔，这座塔被称为三棱镜塔，传说只要登上塔顶就可以得到统治世界的力量，到底塔顶隐藏着什么东西呢……



将“Duel Pod”和网络版联携才可以进行注册。对战操作使用电脑进行，同样是使用怪兽组合和魔法进行战斗，在淘汰赛中获胜后就可以向三棱镜塔的顶端前进一层。笔者尝试了淘汰赛，但是由于MP不足，小组中只有一个雪兔和两个谎言魔箱，魔法卡只有可怜的一张。这样弱小的组合到底能挑战到什么地步呢？



↑将两台机器保持较近的距离就能进行红外线通信。

战斗画面虽然是2D的，但是点阵图魔彩兽变成色彩鲜艳的2D已经非常不错了。通过USB端口将自己锻炼的魔彩兽重现在网络世界中，看到怪兽的模样真的是非常激动啊。网络版战斗和“Duel Pod”同样是自动发生的，由于一上来是在三棱镜塔的1层，所以遇到的魔彩兽并不是很强。

笔者选择用雪兔进行战斗，结果就出现了雪兔VS雪兔的场面，果然第1层不是很难。笔者本以为侥幸获得了第一战的胜利，意外的是接下来笔者的雪兔打倒了各种各样的对手。有穿着铠甲的海豚样子的魔彩兽，有褐色狂战士，每当遇到这种对手笔者总以为连胜也就到这里了，结果笔者的雪兔很轻松地将褐色狂战士打倒了！

结果……当然不可能到达顶端，不过已经远远超出笔者的预想了。网络对战每天只能进行1次。一开始5250日元的价格可能是比较昂贵的“玩具”了，但是当体验到召唤育成怪兽，进行对战交换，还能够和网络版联携后，让玩家们感觉“这样看来还是比较便宜的”。由于这个玩具以反复对战作为重点，推荐给喜欢对战的玩家。虽然是儿童向玩具，大人也同样可以玩得不亦乐乎！



Duel Pod Prominence Fire Ver.
厂商：BANDAI
价格：5250日元（约合350元人民币）
电源：纽扣电池（CR2032）×1
对应OS：Windows XP
PC推荐配置：1GHz以上奔腾CPU或者同等性能其他CPU、50Mb以上可用磁盘空间、USB端口
发售日：已发售

进军开始!!

《战场女武神》是由《樱花大战》开发组开发的新颖SLG游戏。游戏画面采用名为CANVAS的特殊渲染手法，使得实际游戏中，画面看起来非常舒服，仿佛是在观看一部水墨动画。本期攻略比较详细地说明本作的系统和全部流程打法心得。

□文/kpfaith www.goingamer.com、责编/七曜

World& Story

本文全面介绍游戏的系统，以及游戏的流程心得。由于本作的玩家可操作性非常强，所以每关的通过方法非常多种多样。本文流程心得以通常打法为主，基本上走稳扎稳打的路线，希望大家在参照本文的同时也能够自行挖掘更好更快速的过关方式。

PS3	本刊译名：战场的女武神				
	SEGA	7800日元	2008年4月24日		
动作战略	蓝光	日版	1人	735K	

戦場のヴァルキュリア

GALLIAN CHRONICLES

本游戏属于模拟战略类游戏，采用的是战斗和剧情交替进行的流程方式，在通常回合制的基础上添加了很多新颖要素，例如：角色可操作性、攻击方位和角度会影响伤害值等。下面文章主要全面描述了本作的系统特点，相信会对刚刚上手和不了解游戏系统的玩家有很大帮助。

BLiTZ系统

游戏采用被称为BLiTZ（Battle of Live Tactical Zone systems）的战斗系统，切入战斗后首先是大地图，敌我双方都按照兵种分类小图标标明所在位置，玩家可随意选择要操作的角色。在大地图的右上方一排是所谓的“CP”，CP决定了玩家可发布指令操作的次数，每选定一次角色发布命令就消耗1个CP牌，同一个角色同一回合内可反复消耗“CP”进行操作。当敌人处于我方视野范围之外的话，该图标点就会消失。在沙盘大地图画面中选择“オーダー”就可以选择地图命令。命令的作用是针对我方士兵发动各种辅助效果。

书本模式

本游戏全部的进展都是通过一本书来体现的，每一章由若干剧情片断和战斗关组成。玩家必须按照固定的顺序观看剧情片断，接着遭遇战斗关，完成战斗关后，才能够观看本章本战斗后的剧情。另外可以随意按“L1”、“R1”左右切换已经通过的章节。但是已经通过的战斗关无法反复进行，如果玩家想要通过反复战斗提升人物等级，必须通过游击战模式。

城前大通り

游戏中的女记者会发表各种各样的战地报道或是政治评论，在这里就可以浏览各种头条报道了。另外还可以在这里对女记者进行资助，相应的我们会获得一些外传性质的“断章”，看来想要了解全部的剧情少不了经常光顾这里了。

菜单解读

书本模式下按“三角键”会出现系统菜单，选项从上到下依次为：直接翻页到某章节；其他选项；存储进度；系统设定；退出当前游戏。其中，“其他选项”里面又包括“训练开发”“游击战斗”“人物总览”“武器总览”“博物总览”“勋章总览”几个子选项，训练开发用于提升角色等级，增强武器等，具体请看本文下面的第3要点“训练和技能”。游击战斗是在游戏发展到第3章后开启，可以反复进行，所以是提升等级、获得资金的良好途径。并且，随着主线进展的深入，可以选择的战斗关卡也会不断增加。

自由模式

选定角色后进入角色自由移动模式。自由模式下玩家可使用左摇杆控制角色移动、右摇杆控制方向转动，移动过程中会消耗右下角的“AP”槽，当槽为0的时候，此次自由模式下角色将无法移动，玩家可选择进入射击目标模式或者返回大地图。这里需要注意的是，同一个回合内，反复选择同一个角色进入自由移动模式时，“AP”总量会不断减少，所以仅仅完全操作一个角色去进行游戏是不现实的。

警戒范围判断

自由移动模式下遭遇敌人，如果进入敌人的警戒范围内，会受到敌人自动连续攻击，所以移动过程中一定要注意选择路线和观察敌人的站位方向。在自由移动模式下，操作角色头顶会出现若干有颜色的连线（可以使用start键开启或者关闭），另一端是我方视野范围内的敌人，颜色代表的意义如下：蓝色：安全，我们可以看到敌人，敌人看不到我们。黄色：被发现，敌人可以看到我们，但我们还没有进入敌人的射击范围。红色：处于危险状态，被敌人发现，而且处在敌人射击范围以内。绿色：与上一状态基本相同，处在敌人射击范围以内，不过敌人正在更换弹药而无法攻击。

体贴的射击设计

瞄准敌人的头部会进行弱点射击，给与敌人的伤害远远大于射击身体。玩家不用担心时间紧凑而无法瞄准，自由模式下敌人不会进行攻击，玩家可以有充分时间调整角度。每种兵种都有多种的攻击方式，射击模式下按“方块键”可以进行切换，每种攻击方式都有其适用的情况。

射击模式

自由移动模式下按R1会进入射击目标模式。射击目标模式下可使用L1或者R1自动切换瞄准视野范围内敌人，也可通过左摇杆移动准星，用十字方向键微调准星。瞄准敌人的时候，画面会显示能够攻击的对象以及击毙该敌人需要命中的次数和我方攻击者的射击次数，不要以为射击次数就等于会击中敌人的次数。

SYSTEM POINT No.001

战没者墓地

在这里会遇到神秘的老人，消费经验值可以习得战场命令。

谒见の间

当战斗中表现出色或是经历了意义非凡的战斗后，选择该选项女王殿下就会亲自为玩家颁发勋章或是奖励。



←这是游戏的主菜单画面，日常的调整都在这里进行，可以视为大本营。

SYSTEM POINT No.002

第七小队宿舍

在这里可以查看在编队员的所有状态，或是更换在编人员的装备。

作战指令室

招募新的队员或者解雇在编队员，在编队员的最大人数为20人。

训练场

可以对步兵兵种进行强化，通过为各个兵种分配战斗中获得的经验值进行升级，各兵种LV11后会升格至高级兵种，侦察兵和突击兵升格后会出现新的攻击方式，士兵的等级最高为LV20。

SYSTEM POINT No.003

研究开发所

开发武器装备的场所。只要选择已经出现的开发方案就可以进行相应的强化了，代价是消费战斗中获得的金钱；各个方案随着故事的发展将依次出现，步兵的武器或装备在强化后将自动给每位对应的队员装备。战车的强化或是新装备也是在这里进行的，战车的部分强化效果会直接体现在战车上，还有一部分需要装备后才能产生效果；战车的装备栏是一块2D空间，大家可以把形状各异的能力放置进去。

SYSTEM POINT No.004

关于士兵的技能和相性

人物的特殊能力分为技能和特性2类，技能随着兵种等级不断提升而逐渐习得；特性随着角色的战斗经历增加而习得。每次操作队员自由行动时满足特定条件后便会有一定概率发动特性和技能，特性的效果有好有坏，负面的效果就需要玩家稍微注意尽量避免了。相性则一般不会改变（部分队员的相性会在满足一定条件后增加），队员的相性主要关系到援护射击，相性同伴间只要满足援护攻击的基本条件就一定会发动援护攻击。

作战方针 自由操作方式决定多样的过关方法，研究性大大增强!!

Prologue 开战

敌方角色：帝国侦察兵3名、HP110
胜利条件：敌兵全灭
失败条件：1、我方男女主角其中之一死亡 2、经过20回合未过关
作战指南：属于练习关，非常简单，游戏过程中，系统会自动进行一些CP、AP、自由移动、攻击、防御的讲解。击毙3个侦察兵就可以过关，战斗中要多使用爆头，攻击模式下准星瞄准敌人头部，会显示2发子弹击毙敌人，十字键可以微调准星。注意使用土垒减少移动过程中敌人攻击的伤害，在土垒旁按圆圈可进入躲避下蹲状态，再按圆圈恢复站立状态。

Chapter 1 ブルール防卫战

敌方部队：帝国侦察兵5名、HP110；帝国侦察兵1名、HP142；帝国侦察兵4名（增援）、HP110；帝国战车1辆（增援）、HP1400
胜利条件：击破敌兵的小队长，成功后变更为我方男主角到达指定脱出地点
失败条件：1、我方男女主角其中之一死亡 2、经过20回合未过关
作战指南：同样会有系统教学：包括战斗中濒死、索敌、攻击。进入战斗后，操作男女主角交替前进，依靠土垒作为掩体，在靠近广场处兵分两路，一个原地攻击，另外一个，右行绕过战车攻击右边的侦察兵。消灭敌方队长后，敌人增援出现，此时战斗胜利条件变成任意我方角色到达右下三角标志的脱出地点。第一个CP操作男主角沿着地图最右边一路南下，在最下面隐蔽土垒后2枪爆头掉最下面的侦察兵，紧接着消耗第2个CP跑到脱出点即可。



Chapter 2 ブルール撤退战

敌方部队：帝国侦察兵4名 HP110；帝国侦察兵2名 HP142；帝国突击兵2名 HP170；帝国战车一辆 HP1400；帝国铁壁侦察兵1名 HP200（增援）
胜利条件：敌方战车击破
失败条件：1、我方男女主角其中之一死亡 2、经过20回合未过关 3、城门被攻破
作战指南：开始战斗会有手榴弹的使用讲解，随着游戏进展会有战车HP以及战车移动攻击等讲解。本战开始会出现战车参与战斗，需要说明的是操作战车会消耗2个CP；尽可能优先消灭敌方持有CP的部队，也就是帝国侦察兵2名（HP142）。第1个CP操作女主角右边走到土坡上顶着攻击，扔手榴弹炸死左边下层的帝国侦察兵2名（攻击无土垒保护的2个），然后躲避到敌人无法攻击范围内。接下来消灭土坡上右边的持有CP的红色帝国侦察兵。接着返回土坡下，进入草丛，依靠草丛作为掩体先消灭中间道路上的红色帝国侦察兵，最后使用手榴弹攻击敌方战车的同时消灭旁边的突击兵。第三回合我方坦克登场，南下来到土坡上面，攻击敌方坦克的弱点部位。第4回合连续2次攻击击破敌方战车。

Chapter 3 ヴァ－ゼル市街地战

敌方部队：帝国侦察兵7名、HP116；帝国侦察兵1名、HP149；帝国突击兵2名、HP206；帝国突击兵1名、HP333；帝国支援兵1名、HP124；帝国战车2辆、HP1450
胜利条件：敌据点占领
失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关
作战指南：本章开始，会出现战前配置编成。包括第7小队宿舍：同伴情报确认及更换战斗装备。作战指挥室：第7小队战斗人员编成。训练室：对步兵兵种进行强化，为各个兵种分配战斗中获得的经验值进行升级。开发室：新武器研发、战斗装备强化。



我方参与战斗部队推荐配置：战车、主角、突击兵、狙击兵、对战车炮。战斗开始，仍然以优先消灭敌方持有CP的部队为先，右边拥有战车的部队采取吸引敌人的战术，派遣突击兵爬地图中间的梯子占据高点，从敌人不设防的后方、侧方消灭敌人。左边部队负责快速推进，这里注意左侧前方坦克会直接破坏墙壁前进攻击。基本战术左侧部队对战车兵和突击兵消灭敌人有生力量吸引火力，另操作突击兵1名，负责从最左边小路推进占据敌方根据地。综合来讲就是房顶突击兵、左侧战车兵消灭敌人有生力量，同时吸引敌人火力，让最左侧的步兵快速占领根据地。

Chapter 4 「春の岚」作战

敌方部队：帝国侦察兵4名、HP123；帝国侦察兵1名、HP155；帝国突击兵2名、HP182；帝国突击兵1名、HP212；帝国对战车兵2名、HP208；帝国战车3辆、HP1500；帝国战车2辆、HP1600；帝国狙击手1名、HP106
胜利条件：占领敌方左上总据点
失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过10回合未过关
作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车、对战车兵、突击兵、其他随意。本关一定要尽快占据敌人的据点，否则对方会不断的申请支援。首先操作战车+对战车兵+侦察兵+突击兵4单位前进，用战车炸开左边阻路的左边墙壁，再轰掉废坦克，直接北上沿着横路西行直接攻击左上的据点，用对战车兵消灭此据点的防守战车，这个时候我方战车就无敌了，采用第

兵种介绍

每种兵种都可以在训练所训练提升等级，随着等级提升，会习得新的地图命令，等级上升到11级会进阶成为高级兵种，同时习得新的攻击方式。我方的侦察兵、突击兵、支援兵或战车对敌人进行射击的时候，如果和其他同伴相邻会有一定的概率发动连携攻击。连携的同伴必须为以上四个兵种（步兵系和战车都以机枪攻击支援），被攻击目标必须在参与攻击的同伴射程范围，相性适合的同伴之间更容易发动连携攻击，最多三人同时连携攻击。

侦察兵
视野范围宽广，移动力超群，但是攻击防御能力相对薄弱，适合处于前线探明敌人的动向。

突击兵
前线主要作战部队，攻击力防御力超群，但是相对的移动力不足，武器射程也有限，并且视野范围有限，适合近接战的前线冲锋主力。

对战车兵
战车克星，对战车弱点攻击可一击击破，但是对其他步兵系基本无攻击能力，移动力低下，战场上需要其他兵种掩护。

补给兵
对我方其他部队进行弹药补给，虽然本身攻击防御能力很弱，但却是游戏中非常重要的战斗单位，尤其是后期。适合处于后方，和战车兵、狙击兵配合使用。

狙击兵
游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以一击必杀任何步兵兵种，弱点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车
游戏中的装甲战斗单位，步兵系克星，但是跟步兵系比更消耗CP，同时由于战车兵和对战车炮此类天敌的存在，也让战车的更大作用成为了掩护步兵系部队。

其他注意事项

A、灵活使用地形，例如草丛，步兵系可以匍匐隐藏在草丛而不被敌人发现。相反的，如果敌人隐藏在草丛里，我方亦无法发动有效攻击，可以使用手榴弹、火焰喷射等方式使其变为一般站立姿势。
B、战车炮、手榴弹、流弹往往可以炸开墙壁或者障碍物，进而获得更有利的地形优势。C、靠近土垒、战壕等地形附近可按圆圈键下蹲，此时会很大程度减少受到的伤害；相对的，敌方如果如此防御，我方可采取手榴弹、战车弹、战车炮轰掉土垒。



→躲避正面攻击，设法攻击敌弱点。

←有效利用地形和设施，能够令敌人措手不及。

二种流弹，攻击防守敌军的同时轰开据点的土垒，再派上侦察兵直接去占领据点即可。

Chapter 5
クローデンの森の战い

敌方部队：帝国侦查兵2名、HP129；帝国突击兵2名、HP188；帝国突击兵1名、HP218；帝国突击兵CP、HP218；帝国对战车兵2名、HP212；帝国对战车炮2辆、HP350；**ノナーンコフ**少尉（帝国突击兵）、HP242

胜利条件：占领敌方总据点

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车、支援兵、突击兵、对战车兵。本关开始出现地雷，需要小心绕道而行，也可以使用支援兵接近后拆除地雷。同时，系统会解释关于角色的连携攻击，相性会影响连携的攻击力。战斗开始后，首先上方部队侦察兵+突击兵前进消灭对战车炮、占领据点（注意途中有地雷）。随后沿着最上方道路推进，沿路用手榴弹或爆头射击消灭2名突击兵。快接近地方据点门处扔手榴弹消灭拐角的突击兵。另一方面，南边的部队跟随战车推进，使用手榴弹消灭第一个据点的2个对战车兵，然后用对战车兵消灭敌方战车。接着大部队推进到敌方主据点，这里注意**ノナーンコフ**少尉只能用手榴弹消灭。在南部分队吸引敌人的注意力后，已经潜伏在敌方据点上方的部队开始进入本阵，以占领敌方据点为首要任务，推荐使用侦察兵或突击兵快速占据。

Chapter 6
沙漠の遭遇战

敌方部队：帝国侦察兵1名、HP136；帝国侦察兵（CP）1名、HP201；帝国突击兵4名、HP194；帝国突击兵（CP）1名、HP224；帝国突击兵（CP）1名、HP254；帝国对战车兵3名、HP216；帝国对战车兵（CP）1名、HP256；帝国狙击兵2名、HP112；沙漠**のマルヤ**1名、HP250；帝国战车3名、HP1800

胜利条件：占领敌方总据点

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：左边据点配置战车、突击兵、侦察兵、对战车兵；右边配置狙击兵。战斗开始后，操作2个突击兵沿着左边向上依次消灭上方的2个对战车兵及其他步兵，小心地图右边敌方据点附近的狙击兵，每次攻击完成后，尽量找矮墙作为掩体，狙击兵攻击敌方前线步兵，同时战车缓慢推进，协助掩护我方突击兵攻击敌方部队。差不多全灭敌军前线的士兵后，对战车兵开始推进，因为接下来面对的是3辆敌战车，注意多利用战壕作为掩体。集中火力正面攻击对方战车，如果能够顺利消灭敌方战车，那胜利基本就属于我方了，用战车去冲吧。

本关要点：（1）灵活利用躲避的掩体：矮墙、战壕；（2）小心对方的狙击兵

Chapter 7
バリアスの决战

敌方部队：帝国侦察兵1名、HP142；帝国突击兵2名、HP220；帝国对战车兵1名、HP220；帝国狙击兵1名、HP115；**ゲルビル**（BOSS级炮台6座）、HP1200

增援部队：**セルベリア**；帝国侦察兵2名、HP142；帝国突击兵2名、HP200；帝国对战车兵1名、HP220；赤狮子**カナザ**-侦察兵1名、HP225

胜利条件：敌BOSS战车摧毁

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占领或者破坏 3、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：上配置点：1个狙击兵、1个对战车兵、1个支援兵（重要！用于补给弹药和战车）；下配置点：对战车兵3个、突击兵1个、女主角。本关需要注意的是敌方战车初期是无法被摧毁的，只能攻击战车的炮台，敌方战车会沿着我方3个据点的路线移动，当它攻击障碍物时弱点就会暴露出来，然而初期地形障碍点只有1个，敌方战车会在第3回合攻击障碍物，暴露弱点；战斗中需要操作对战车兵攻击蓝色的遗迹墙壁形成道路障碍。战斗首先操作对战车兵击破敌方战车的炮台，应该首先集中火力攻击一侧。下方突击兵和女主角可以主动出击，先消灭敌方最下面的狙击兵，接着依次消灭其他步兵部队。上方部队要依靠我方战车为掩护，攻击完毕后及时隐蔽。当敌方战车攻击第一个障碍物时，弱点出现，集中对战车兵全部火力攻击。每个弱点需要对战车兵5次完全命中才可，每击破一个弱点就会恢复无敌状态，所以建议出现多个弱点的时候，先逐一攻击4次，最后同时击破，接着集中全部火力攻击战车身体。敌军援军可以尽量回避发生冲突，击破敌方BOSS战车后，战斗胜利。

Chapter 8
バ森林の包围网

（1）森林の脱出战

敌方部队：帝国侦察兵2名、HP181；帝国侦察兵1名、HP149；帝国突击兵1名、HP444

胜利条件：到达脱出地点

失败条件：1、我军男女主角任意之一死亡 2、经过20回合未过关

作战指南：本关相对简单，操作男女主角交替前进，沿途消灭侦察兵，躲避探照灯。同时地图上会有红色范围圈，这是敌方榴弹炮台的伤害范围，注意躲避到红色范围外。另外，在途中会有闪着蓝光的植物，将女主角待机在附近，男主角靠近后按"圆圈键"会发生剧情，可以治疗女主角的脚伤恢复AP。沿着道路路线走到目标点即可过关。

（2）森林の合流战

敌方部队：帝国侦察兵2名、HP155；帝国侦察兵（CP）1名、HP220；帝国突击兵4名、HP212；帝国突击兵（CP）2名、HP272；帝国对战车兵4名、HP228；帝国狙击兵1名、HP99；帝国狙击兵（CP）2名、HP121；帝国战车2辆、HP1850；帝国榴弹炮台1座、HP550

胜利条件：占领敌方总根据地

失败条件：1、我方男女主角任意一人死亡 2、我军主据点被占领 3、经过20回合未过关 4、我方步兵被全灭 5、我方战车被摧毁

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：突击兵2名；对战车兵2名；狙击兵2名。本关要多注意对步兵地雷和敌人据点附近的对战车地雷，同时地图我方据点会有红色范围圈，这是敌方榴弹炮台的伤害范围，每回合要注意操作步兵及时走到红色范围外。首先操作左上的男主角沿着道路前进，首先前进爆头掉敌方狙击兵，接着干掉途中的侦察兵1名绕行到榴弹炮台后方。下方我方阵营操作对战车兵攻击消灭对方的第一辆前线战车。操作狙击兵走到地图中间登上防御塔（注意途中的狩师**サイトリート**回避很高直接用手榴弹消灭），从塔顶爆头击毙敌方对战车兵和榴弹炮台的士兵，突击兵推进隐蔽在前线土垒后攻击敌方的步兵。

接着男主角用手榴弹破坏榴弹炮台（注意前方的地雷），沿着小路和我方大部队会合，主角登上战车，操作战车破坏敌方的防御壁，占据敌人主据点。

Chapter 9
7月事件

敌方部队：侦察兵4名、HP162；对战车兵1名、HP232；突击兵2名、HP218；狙击兵1名、HP124

胜利条件：敌战车停止（将公主顺利救出）

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占领或者破坏 3、经过20回合未过关 4、敌战车被炸毁 5、敌战车到达脱出地点

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：突击兵2名；侦察兵1名；其他随意。将突击兵配置在最北边偏右的配置点，突击兵向北走，干掉迎面的侦察兵和对装甲兵，接着隐蔽在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路北上，停在途中集装箱背后（能够阻挡来自北面的攻击）。然后积累CP到下一回合，等劫持公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意：不能用手榴弹、对装甲兵攻击装甲车。



Chapter 10
ファウゼン解放战

（1）ファウゼン潜入战



敌方部队：帝国侦察兵2名、HP168；帝国侦察兵（CP）1名、HP201；帝国突击兵3名、HP224；帝国突击兵（CP）1名、HP254；帝国对战车兵1名、HP232；帝国对战车兵（CP）2名、HP256；帝国狙击兵2名、HP127；帝国狙击兵（CP）3名、HP142；帝国战车2辆、HP1850

胜利条件：男主角到达指定地点

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车1辆、对战车兵1名、狙击兵1名、突击兵1名、侦察兵1名、支援兵1名、其他随意。本关敌人会将狙击兵全部放置在右边高地上，操作一名狙击兵通过轨道车上到高处，突击兵、战车、对战车兵、侦察兵、支援兵在底下沿道路推进，前期并没有对战车兵，所以战车可以跟步兵共同推进，同时步兵部队应紧贴战车左侧以防止高处的狙击兵攻击。发现敌人后，可以一一用高处的狙击兵消灭。在发现对面桥上的战车时，对战车兵集中全力攻击，支援兵负责补给弹药，正常一回合击破。这里需要注意的是，注意躲避探照灯，如果被照到，敌人就会使用榴弹炮攻击。过桥后，出现帝国对战车兵，此时是突击兵上场的时候了，接连消灭2名对战车兵，战车右行攻击敌军分据点。（注意左边隐蔽的对战车兵可用战车流弹攻击解除隐蔽状态）占领敌人分据地后，用狙击兵消灭桥对面的对战车兵，对战车兵干掉对面的战车。基本上已经无大问题，操作战车前进到目的地即可。

（2）ファウゼン攻略战

敌方部队：帝国侦察兵1名、HP190；帝国侦察兵（CP）2名、HP222；帝国突击兵4名、HP315；帝国突击兵（CP）2名、HP285；帝国对战车兵4名、HP310；凶兽**タバイスラ**－1名、HP245

胜利条件：到达指定地点炸掉铁桥

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车1辆、侦察兵1名、突击兵1名、狙击兵1名、支援兵1名、其他随意。首先支援兵清除桥上的地雷，接着用狙击兵攻击桥头突击兵吸引敌人注意力，随后利用突击兵前进消灭桥头的敌方突击兵。派女主角或突击兵西行乘坐铁轨车到另一端，途中如果发现敌人步兵，可使用狙击兵爆头伺候。此期间可以操作对战车兵走到铁桥对面攻击对方桥中的战车以及铁桥上面的障碍，用我方战车攻击击破左侧升降机下面的战车（支援兵补给）。接着操作女主角启动升降机，进入之前需要使用地图命令"全力回避""全力防御"，接着坐升降机降到底下，如果敌方战车未被击破就顶着敌人战车的机枪扫射向北冲，发现据点敌人后，用手榴弹炸掉土垒，通过狙击兵爆头敌方步兵，随后女主角用手榴弹炸掉木桥。接下来，需要前往北东面引爆炸弹，操作女主角直接南下，右行过桥。在东边敌人据点处，因为敌众我寡，所以采取快速突破的战术，不过首先要炸开正前方的土垒，使用地图命令"全力回避"、"全力防御"快速冲到目标地点（如果中途HP过少，可以考虑使用道具），攻击桥下的炸药即可过关。



Chapter 11
マルベリー攻略战

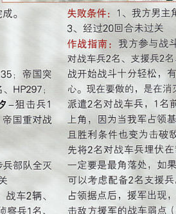
敌方部队：帝国侦察兵3名、HP196；帝国突击兵4名、HP261；帝国突击兵（CP）3名、HP291；帝国中战车2辆、HP2200；帝国重战车2辆、HP2600；**ノナ－ンコフ**中尉、HP360；机铳**ト－チカ**、HP2000；无敌机关炮

胜利条件：敌方总据点占领

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车2辆、侦察兵1名、突击兵1名、狙击兵1名、支援兵1名、其他随意。因为本关没有敌方对战车部队，并且男主角战车有烟雾弹，所以让男主角战车在前，其他部队紧跟。首先放出烟雾弹让步兵部队通过第一个机关炮处。在地图中部用烟雾弹攻击左右2个堡垒，同时步兵部队利用此时间消灭敌方有生力量，战车和对战车兵击破堡垒，继续推进（注意地雷），占领敌人北部分据点，这里可以考虑增援对战车部队，敌人总据点处，先使用烟雾弹攻击道路中央，我方其他部队趁机全力攻击，注意敌方的2辆战车，集中火力攻击，支援兵及时给予补给，占据总据点后本章完成。





Chapter 12
ブルール夺还战

敌方部队：帝国侦察兵（CP）1名、HP235；帝国突击兵3名、HP267；帝国突击兵（CP）1名、HP297；帝国狙击兵5名、HP141；人狩り**マシタ**－狙击兵1名、HP290；帝国重战车1辆、HP2500；帝国重对战车炮3辆、HP600

胜利条件：敌方总据点占领

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车2辆、对战车兵2名、狙击兵2名、突击兵1名、侦察兵1名、支援兵1名。首先左边阵营使用战车轰开敌方前方土垒，随后战车躲避。接着狙击兵爆头干掉突击兵和侦察兵。（注意正面敌人的火力很猛，一定要注意隐蔽）右边战车推进，狙击兵、对战车兵、突击兵、支援兵以战车作为掩体前进。（小心对面远处塔上狙击兵）战车炸开土垒，我方突击兵消灭敌方步兵，随后我方狙击兵击毙塔上狙击兵。右边道路通畅后，派一个突击兵绕最右边的小道占领敌人分据点。接下来右边部队从侧面打击中央的敌军，对战车兵集中火力第一时间干掉帝国重战车，剩下的没什么太大难度，占领敌人据点后过关。

Chapter 13
ナジアル会战（前篇）

敌方部队：帝国侦察兵4名、HP274；帝国突击兵6名、HP273；帝国突击兵（CP）2名、HP303；常胜**シ－マ**弟侦察兵、HP272；炮台堡垒、机枪堡垒各一个、HP2000

敌方增援：セルベリア；帝国重战车1辆、HP2800；帝国侦察兵2名、HP209；帝国突击兵3名、HP273

胜利条件：敌方总据点占领

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：右边不用配置，左边突击兵1个，女主角，对战车兵、狙击兵。狙击兵登上左边高塔，射击能看到的所有敌人（不过要尽量节省CP给突击兵）。操作突击兵一人沿着隧道直取对方的主据点（黄色三角），消灭途中遭遇的敌人，来到主据点处，正面蹲在土垒后面，扔手榴弹拆掉敌兵前的土垒，再依次爆头击毙敌人占领主据点。剧情后，敌方女武神出现，她会攻击我方战车，接下来只有一个回合的时间，首先在占领的据点召集援助，然后突进占领敌方总据点。

Chapter 14
ナジアル会战（后篇）

敌方部队：帝国重机关炮台2座、HP600；帝国驱逐战车1辆、HP1700；帝国重战车炮1辆、HP600；炮台堡垒1座2000；常胜**シ－マ**（兄突击兵1名）、HP272

敌方增援：帝国侦察兵2名、HP216；帝国突击兵3名、HP279；帝国对战车兵3名、HP286；帝国狙击兵4名、HP147；**カメ－ルA**、**カメ－ルB**、**カメ－ルA**炮台、**カメ－ルB**炮台

胜利条件：1、占领敌人主据点 2、击破敌军特殊重战车2辆

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：战车2辆、对战车兵2名、支援兵2名、突击兵1名、其他随意。本战开始战斗十分轻松，有我方女武神助阵完全不用担心。现在要做的，是在消灭目前敌方有生力量的同时，派遣2名对战车兵，1名前往最右下角，1名前往最左上角，因为当我军占领基地后，对方增援会出现，并且胜利条件也变为击破敌军特殊重战车2辆。所以预先将2名对战车兵埋伏在敌人援军出现的地方，注意一定要是最角落处，如果担心对战车兵的准头问题，可以考虑配备2名支援兵。等到我方回合，派突击兵占领据点后，援军出现，直接操作对战车兵从后方攻击敌方援军的战车弱点（2次）即可。

Chapter 15
ギルランダイオ要塞战

（1）**ギルランダイオ**攻略战

敌方部队：帝国侦察兵2名、HP222；帝国侦察兵（CP）1名、HP235；帝国突击兵1名、HP285；帝国突击兵（CP）1名、HP315；帝国对战车兵1名、HP290；帝国狙击兵（CP）1名、HP165；帝国中战车3辆、HP2500；帝国重机关炮2座、HP600；要塞机关枪堡垒2座、HP2600；要塞炮台堡垒2座、HP2600；扫除屋**マッタ**－战车、HP1900；超人**オザヴァルド**侦察兵、HP285

胜利条件：按3个开关

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：左右分别安置突击兵和对战车兵各1个、右边配置狙击兵1个、左边配置支援兵1个。大地图上3个红色的圆圈就是我军要调查的开关。首先右边对战车兵+突击兵推进，突击兵干掉路上的步兵。在分支出口左侧有敌军战车一辆，对战车后部弱点攻击干掉战车。随后



左方突击兵用手榴弹干掉最左边草丛隐藏的侦察兵，继续突进依次干掉敌军的机关炮兵、对战车兵、以及突击兵。接着，狙击兵登上右边的高塔，射杀敌方远处的狙击兵。右边对战车兵+突击兵、左边对战车兵+突击兵开始前进，绕到对方防御墙壁的外侧进入，注意灵活使用左右2侧的草丛隐蔽，击毙对方突击兵后，左右2名对战车兵分别从侧面弱点攻击消灭2辆战车。接下来，狙击兵依次消灭敌方的突击兵，我方突击兵占领敌方中间的据点，接着调查第2个开关。最后的开关由于正面铁门无法突入，所以需要从后面绕行，此刻需要支援兵给左右2侧任意对战车兵补给，消灭敌军的机关枪堡垒（大概7次）。击破后绕行，对战车兵击破最后一个开关附近的敌方战车，调查最后的开关，本关胜利。



（2）セルベリアとの决战

敌方部队：帝国侦察兵1名、HP194；帝国突击兵3名、HP351；帝国狙击兵2名、HP183；帝国对战车兵1名 HP334；帝国狙击兵（CP）3名、HP168；帝国中战车1辆、HP2500；帝国重机关炮3座、HP600；帝国重战车2辆、HP3000；帝国驱逐战车1辆、HP1900

胜利条件：击破**セルベリア**

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：本关相当的难，敌方BOSS能够用无限射程机枪攻击我军，能直接击毙处在我方据点内队员。所以第一回合要全力隐蔽，地图两边楼梯的死角是很好的隐蔽场所；并且BOSS正面攻击完全回避，只能从背后攻击，因此从左右两面夹击。首先派遣一位突击兵走左边消灭敌方机关枪兵，上楼去顶着BOSS的机关枪打开电梯开关，注意待机站位要找BOSS视野范围死角。右边对战车兵右行绕到敌方右边的战车背后，顶着机枪击破战车，随后对战车兵靠着房子回避，等待正上方敌方战车下来后从侧面攻击弱点。右方突击兵和左边相同击破敌人步兵，走楼梯前进打开电梯开关。电梯开后，我方战车上楼，首先掩护刚才打开开关的我方突击兵（挡在BOSS前面，同时击毙周围的步兵），接着向南方撤到底或者下楼。突击兵稍微恢复后，沿着最靠边的道路前进，直接冲过敌人战车，占据敌方城墙上2个据点，利用据点召集对战车兵增援。随后左边突击兵、对战车兵前进消灭中间的敌军狙击兵、对战车兵以及战车，调查开关打开铁门。我方战车就能长驱直入了。如此这般，最后左右夹击BOSS过关。



Chapter 16
「乙女の盾」作战

敌方部队：帝国突击兵3名、HP297；帝国对战车兵2名、HP298；不动**のシュンタ**-狙击兵1名、HP600

胜利条件：**マ-モット**到达目的地前诱导成功

失败条件：1、我方男主角死亡 2、**マ-モット**战舰诱导失败

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：全部CP持有角色、支援兵1个、其他随意。本关敌军会有大型战舰出现追击我军，每个回合战舰都会向南移动，我军的目的是向南边目标点撤离以引诱战舰追击。这里注意每回合都需要尽可能的向南移动，如果不够及时就会被战舰直接碾死……女主角向南移动到地图左边分支攻击3个引爆器。（注意要脱离山崩的伤害范围）其他部队向下右分支，攻击右边引爆器，消灭对战车兵和突击兵。接着留女主角一人在右边引爆器附近，等到全部部队完全脱离山崩区域再攻击引爆器。完成后，全体合流走左分支南下，建筑设施里面的小地雷（对步兵）可以用战车直接驶过破坏，注意躲避大地雷，不断前进即可。前进脱出建筑物后，突击兵灭掉敌军对战车兵，接着用战车消灭剩余敌军，全部部队走到最右下角攻击右下角靠左边的引爆器。

Chapter 17
ヴァ-ゼル桥突破战

敌方部队：帝国侦察兵（CP）1名、HP274；帝国突击兵3名、HP363；帝国突击兵（CP）3名、HP363；帝国狙击兵1名、HP189；帝国对战车兵1名、HP342；帝国重对战车炮2辆、HP600；**ウォルフ**特殊装甲；**ケ-ニヒヴォルフ（イエ-ガ-）**；帝国重战车2辆、HP3000；帝国驱逐战车1辆、HP1900；不死身**のタイラ-**突击兵1名、HP555

胜利条件：击破**イエ-ガ-**

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方据点被占领 3、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：对战车兵3名，突击兵2名，战车2辆，狙击兵1名。第一回合操作对战车兵和支援兵登上房顶，全力攻击右上敌人据点的战车（大概5-6次解决）。接着对战车兵解决掉北面和东北的2个对战车炮。至此，敌方右上据点可利用战车和突击兵的组合占领。随后，西面我军部队利用战车和突击兵牵制敌人并缓慢向北面推进。另一方面，右上派遣2名对战车兵和1名支援兵、狙击兵，爬上平台远程攻击北面据点的敌军战车和步兵部队，此时也可把握机会攻击BOSS。BOSS战车第一形态有全防御的装甲，需要对战车兵集中火力将防护甲破坏掉，注意BOSS战车有自我修复能力（如果占领全部敌人的据点，BOSS战车就无法恢复了，假如感觉直接击破吃力，建议先占领全部据点，再攻击BOSS）。BOSS战车每回合会连续攻击两次，第一次直接炮弹或者流弹攻击，第二次烟雾弹（这个BOSS战车的AI设计不怎么高）。破坏其防护甲后，绕到背后攻击战车弱点即可。稍微总结下：看起来不是很难，但实际上这场战斗非常的艰苦。关键的几个步骤：第一回合消灭能够给我方战车威胁的战车和火炮；对战车兵有效利用地形，居高临下攻击敌军。

Final Chapter
最终决战

（1）マ-モット击破战

敌方部队：帝国突击兵4名、HP369；帝国狙击兵1名、HP192；帝国对战车兵2名、HP346；机关炮台3座 HP2500；对战车炮台2座、HP3200；对战车炮台3座、HP2500

胜利条件：破坏**マ-モットの枪**

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

作战指南：我方部队初期登场位置就处于敌方的火力范围内，建议将战车尽可能后撤。此刻有两种选择，一种直接攻击战舰受损伤点形成登舰通路；另一种，消灭敌方炮台后再登舰。战舰左侧的对战车炮用我方的对战车兵轰掉，右边火力很猛的机关炮可采用战车掩护，对战车兵隐蔽其后，找准位置进行攻击的方法。战舰正面的炮台无视。这里还是要善用支援兵及时补给弹药。敌军步兵部队，就交给狙击兵和突击兵。外部全部炮台炸毁后，攻击战舰的受损伤处（也可以选择不管炮台直接攻击战舰受损伤点），形成登上战舰的通路。派遣突击兵、对战车兵、支援兵、狙击兵登上战舰，狙击兵负责消灭舰外陆续出现的敌人援军，支援兵负责补给弹药，突击兵清除战舰上埋伏的1个敌军突击兵，对战车兵攻击战舰设施。同时地图左下安置战车，另派遣突击兵或者侦察兵登上战舰最右炮台旁边的梯子，防御右边的敌人援军，本阵最好也安排一名突击兵防御。战舰上需要操作对战车兵攻击左右两侧的冷却装置（攻击后方的蓝色弱点处）。击毁后，光枪保护罩失效，这个时候对战车兵集中全部火力攻击即可。注意光枪本身也会进行攻击，所以对战车兵攻击完毕后，就要向回跑绕到墙壁后躲避。



（2）最终决战

敌方部队：装甲能量机关枪炮台2座、HP1000；能量机关枪炮台2座、HP1600；能量机关枪炮台1座、HP1150；能量机关枪炮台2座、HP700；帝国皇帝**マクシミリアン**

胜利条件：击破**マクシミリアン**

失败条件：1、我方男主角死亡 2、我方据点被占领 3、经过20回合未过关

作战指南：我方参与战斗部队推荐配置：本战配置非常讲究，突击兵4名是必须的、女主角、战车2辆、对战车兵1名、支援兵1名、狙击兵1名，每个步兵单位都有其不可替代的作用。BOSS攻击方式描述：无限射程光线机关枪、冲击炮，同时每回合都用3个能力台给他提供能量，给皇帝供给能量的能量台有蓝色的光线连接，并且能量台被击破后下一回合自动重生。有能量攻击状态下BOSS无敌，每回合HP自动恢复。在破除能量保护后，需要尽可能的接近BOSS近距离攻击，远程攻击对于BOSS无效。BOSS会在血量少于一半的时候撤退（所在位置改变，这很大程度上给了前线4个突击兵生存的机会，才能够有效发动第二轮攻击）。

首先操作狙击兵击破最北面能量台，接着操作对战车兵轰掉左右2个能量台，然后将对战车兵移动到BOSS所在高台左侧楼梯拐角处。此时皇帝无敌状态解除，操作主角战车投掷烟雾弹到BOSS所在地点（保证突击兵移动过程中不被攻击），接着3-4名突击兵快速推进攻击BOSS，注意这里要将突击兵停在BOSS正对面的高台下面，尽可能接近BOSS，然后调整射击角度瞄准其头部攻击。接下来这点是非常重要，4个突击兵必须全部移动到相同位置攻击，也就是发动连携攻击，这样第一回合BOSS血量就会降到一半以下。发生剧情后，BOSS位置变换，我方全体待机。第二回合BOSS会向前移动后，能量台再次启动，HP大幅度恢复。这次3个能量台，对战车兵破坏2个，女主角破坏1个。突击兵再次前进，此刻完全可以顶着BOSS的攻击上楼梯正面近距离瞄准BOSS攻击，仍然是4个突击兵移动到相同位置连携攻击，直接将其击毙后顺利过关。

至此本游戏完全结束，接下来是最后的结局剧情，战舰成为一片火海，男女主角在最后关头获救，恭喜你经受住了考验，你为国家赢来了自由！谢谢各位观看本攻略。

系统、剧情、画面、音乐
都非常标新立异的SLG游戏

STORY

悠远凄美的弧光之源 一切尽在自己的掌握中

《弧光之源2》是以骑士与魔女的幻想世界为舞台的战棋RPG类作品，以超萌的人物形象为卖点。AVG部分进行行动和对话选择来推动剧情的发展。SLG部分采用半即时制、经过战斗不断锻炼角色。充满魅力的人设也给故事增加了色彩。本作追求充满SLG风味的“选择”要素。剧情、战斗、在众多的地方予以增强。

□文/ Paladin www.goingamer.com
□责编/七曜

Luminous Arc 2

ルミナス アーク2 ウィル

NDS	本刊译名：弧光之源2 意志			
	MMV	4800日元	2008年5月15日	CERO A
战略角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

魔女的光辉再度绽放 萌之战棋游戏降临

1 游戏进行方式说明

游戏同时支持笔控和按键操作，无需按键切换，玩家可以根据自己的喜好进行选择、搭配。正式开始游戏后角色可以在大地图上选择目的地进行自由活动，进入指定的地点后会进入剧情并发生战斗，每个章节的流程都基本类似。需要注意的是只有在大地图上自由行动的时候才能给角色更换装备或储存进度，一旦进入剧情对话或开始战斗后，就不能更换装备了（可进行中断储存）。

3 战斗菜单说明

战斗时会按人物头像顺序决定行动次序，轮到我方人员行动时，对应角色后的菜单各选项如下：

移动：控制角色进行移动，蓝色的地域为可移动范围

攻击：发动物理攻击

アーツ：使用魔法、技能。随角色等级的提升，可以得到更多强力技能。

アイテム：使用装备的道具，各种道具需要先装备在角色身上才能在战斗中使用。

エンゲージ：第三章后出现的主角特有的选项，选择后与魔女签订契约获得能力。该选项需要有相应属性的魔女出场才行，通过该选项可以改变主角的属性，改变属性后会主角增加一些技能并可以使用FD攻击。

FD攻击：可以理解为必杀攻击，需要消费DP发动。主角需要转换属性后才会出现该选项；该技能随着情节的深入和人物等级的提高而获得。

待机：决定角色的朝向后结束行动。

PS：每次行动只能移动一次，攻击类指令只能选择一项发动；魔法、技能在选定发动目标后，可以按方向的右键消耗DP来加强效果，DP每次最少消费100点。

2 关于游戏分支

游戏中共有两处分支，第一次是在第22章时，战前对话如果选择“ファティマを助けに行く”，就会进入第二十三章“无常”，而选择“脱出ルートを确保する”，则会进入第二十三章“退路”。第二处的分支是游戏的第28章，第28章会根据玩家在22章之前的战前对话选择发生变化。22章之前的战前对话如果全部选择提高“ファティマ”好感度的选项的话，28章的标题就会变成“灭火”，战斗的对手也会变成“アルティ”；而如果22章之前的战斗选项没有全部选择提高“ファティマ”好感度的选项，28章就会进入“深き暗のほとりで”，战斗的对手为“ファティマ”。

以上分支暂未发现对游戏主线有何的影响，有兴趣的玩家可以都尝试一下。具体的选择方法请参考下文的流程攻略。

SYSTEM 系统其他部分

战斗的小知识：决定好出场角色后，可以通过“マップ”来调换出场角色的位置；选中攻击对象后，攻击对象身上会出现此次攻击命中率和伤害值，可以供玩家进行参考。攻击敌人的侧面或背后可以有效地提高攻击力和命中率，而角色站在高处时，自己的攻击和防御都有加成，该设定敌人对我方也是同理；另外战斗中不但可以攻击同伴，恢复魔法也同样会对敌人产生效果，所以大家在使用范围攻击或恢复的时候就需要小心了；角色每次攻击都会获得经验，但对敌人进行最后一击的同伴获得的经验值明显要高一些，而死于意外的敌人（如中毒死）则我方没有任何经验值获得。

商店：获得装备的主要途径，随着情节的发展，可供大家选购的商店和商品会越来越多。

4 游戏中的属性

游戏中有火、水、光、暗、风、木六种属性，当某属性遇到持有对立属性的单位时，对该单位的攻击魔法威力就会上升，而辅助恢复类的魔法则效果下降；相反，遇到持有友好属性的单位时，攻击类魔法的威力就会下降，而辅助恢复魔法威力上升。各属性的对立属性和友好属性情况如表：

属性	对立属性	友好属性
火属性	水	木
水属性	火	暗
光属性	暗	水
暗属性	光	风
风属性	木	水
木属性	风	火

6 人物的数值说明

HP	代表角色体力，该数值为零后角色将战斗不能并脱离战场。
MP	各种技能发动时所必需的能量。
DP	加强特技攻击效果或发动FD攻击的必须数值。角色发动攻击、使用技能或道具时自动积累，最大300点。
EXP	经验值，累计到100时角色就会提升等级，使用技能、使用道具、攻击，都可以提升经验。
AO	人物的行动力。战斗中由该数值决定敌我各单位的行动顺序，数值越高则行动的频率也就越高。
MOVE	角色的移动范围，数值越高移动范围越广。
JUMP	角色的跳跃能力。地图中地势高的位置需要足够的跳跃力才能一跃而上。
アタック（ATK）	物理攻击力，数值越高则普通攻击威力越高。
ガード（DEF）	物理防御力，数值越高对物理攻击的耐性就越高，受到的伤害自然也越少。
マジック（MAG）	魔力，关系到角色的各种魔法效果。
レジスト（REG）	魔法防御力，数值越高则对攻击魔法的抵抗能力就越强，受到的伤害也会越少。
テクニック（TEC）	命中率，关系到角色物理攻击命中率，数值越高越容易成功命中敌人。
スピード（SPD）	回避率，关系到角色的物理回避能力，数值越高越容易回避敌人的攻击。

8 ラピスアーツ

在大地图中按下X键在“**キャラクター**-确认”中选中角色后可以为角色更换武器、道具等装备，在“**ラピス**”中就可以装备附加各种效果和能力的**ラピスアーツ**（可以理解为一般游戏的“饰品装备”）；**ラピスアーツ**的获得途径主要为战斗结束时的奖励，根据战斗中的活跃角色不同，获得**ラピスアーツ**也不同，战斗结算清单中出现特写的角色为战斗中的活跃角色。

5 同伴间的好感度

同伴对主角设有好感度的设定，在部分关卡的战前选项，以及过关后的AfterBreak对话选项都会影响同伴的好感度，而好感度则关系到一些要素的开启和收集。AfterBreak在第三章战斗结束后正式开启。首先需要先选择进行对话的候选同伴，需要说明的是，每章战斗结束后可选择进行AfterBreak的候选同伴都是不同的，但各个章节的可选同伴和对话都是固定的；另外需要注意的是，AfterBreak的候选人必须参加了刚刚结束的战斗，否则其候选资格会直接丧失，在战斗前选择参加战斗的人物时，身上有心形图案的角色就是在本关战斗结束后AfterBreak的候选人。确定AfterBreak的同伴之后，根据对话时出现的选项选择会有“**ノ-マルブレイク**”、“**グッドブレイク**”、“**ベストブレイク**”三种结果，好感度上升的效果以“**ノ-マルブレイク**”最少“**ベストブレイク**”最多。



7 工会ギルド

游戏进行到第二章后，前往广场可以前往工会“**ギルド**”接受任务了（王都**カルナヴァ**→城下町广场→**ギルド**に行く）。任务可以重复挑战，战利品、奖金、奖品也可以重复获得，不过大部分任务都有时效性，想要完成全部任务的玩家还得经常光顾才能保证不会错过。另外游戏后期剧情关卡难度陡增，如果不在工会中经常修炼一下的话，也是很难胜任剧情战斗的。



←平时可以多去四处转转，会有很多意想不到的发现哦！

STORYLINE

游戏关卡全攻略流程详解

游戏整体难度不高，如果玩家感觉剧情战斗还是有困难的话，可以去工会完成一些分支任务，可以获得一些道具装备，也顺便提升了人物等级。战斗获得的消费道具和金钱是固定的，而获得的“**ラピスアーツ**”则是根据战斗中活跃角色随机获得的，玩家可以在战斗结束前进行中断记忆，然后反复过关刷取相对强力的“**ラピスアーツ**”。



Chapter00 悠久なるカルナヴァ

胜利条件：击破**ラッシュ**/**败北条件**：**ロラン**战斗不能

我方出场人物：**ロラン**

战斗说明：由于是练习战斗，自然十分简单，注意绕到对手背后攻击即可。

战后获得的道具：无

战斗结束后按照“王都**カルナヴァ**→城下町广场→前夜祭に行く”的方式移动，进入第一章。

Chapter01 星华の夜

胜利条件：消灭全部敌人/败北条件、我方被全灭

我方出场人物：**ロラン**、**ラッシュ**、**リ-ナ**、**アルティ**

战斗说明：本战中会有NPC帮忙，在保证安全的前提下小心不要让NPC抢了经验。

战后获得的道具：**バイタルン**

战后按照“**カルナヴァ**王宫



CHECK 角色介绍



ロラン

罗兰　声优：保志总一郎

原骑士团长之子，从小受到父亲的熏陶，与年龄相仿的哥哥一起为了成为骑士而不断努力的少年。



アルティ

阿露蒂　声优：加藤英美里

为成为能独当一面的魔女而修行的女孩。在帮光之魔女给索非亚女王送信的途中邂逅了罗兰。



ファティマ

法蒂玛　声优：今井麻美

掌管暗黑力量的魔女。挑拨掌握各属性魔女脱离“魔女组织”的机构并引起争斗的罪魁祸首。



ラッシュ

拉修　声优：高桥广树

罗兰的哥哥，和罗兰一样受父亲的熏陶，以成为骑士为目标而不停努力的少年，性格不拘小节。



シュタイナ-

修泰纳　声优：福山润

女王骑士团深绿之贤鹿骑士团团长。虽然年轻，但学识广博，被委以开发、研究ツ-ル的重任。



ソフィア女王

索非亚女王　声优：田中理惠

统领着卡鲁纳巴王国的年轻女王。为频繁的战乱、荒芜的土地、疲于奔命的人民而忧心的女王。



ガストン

格斯顿　声优：最上嗣生

荣任女王骑士团中阵营最大的鲜红之铁牢骑士团团长。力量强大，对女王忠贞不二。



ディア

蒂亚　声优：柚木凉香

掌管光属性魔法的魔女，“魔女组织”学会的校长。因担忧世界的安危，派阿露蒂拜访索非亚女王。



ルナルナ

露娜露娜　声优：野中蓝

操控水之力的魔女。性格真诚，喜欢无拘无束的生活；经常说的口头禅是“口渴了呀”。



リ-ナ

丽娜　声优：福井裕佳梨

罗兰儿时的玩伴，修塔纳的妹妹。以成为女王骑士团的神箭手为目标而不停努力奋斗的少女。

→谒见の间→女王に谒见する”的方式移动，进入第二章。

Chapter02 骑士の誓い

按照“カルトゥ-ラ地方→カルクス街道→学园へ向かう”的方式移动进入战斗。

胜利条件：打倒カレン/败北条件，我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ，以及任意两人

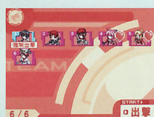
战斗说明：战斗中尽量注意自己的方向和地势，慢慢向boss靠近即可。boss的攻击力大概50-60左右，只要击破boss就会过关。

战后获得的道具：リバイブボトル

战后按照“トフォクス地方→レヴ魔法学园→学园へ向かう”的方式移动进入第三章。

Chapter03 レヴ魔法协会

按照“トフォクス地方→レヴ魔法学园→校长室へ向かう”的方式移动进入战斗。



胜利条件：打倒ファティマ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ，以及任意两人

战斗前的选项：选择“正义のために战う！”为アルティ好感度上升；选择“魔女同士仲良くしろ！”为ファティマ好感度上升。

战斗说明：战斗中的蓝色火球“ブル-ボム”虽然攻击力平平，但会自爆的范围技能，大约伤血50-60，所以同伴在移动的时候彼此尽量不要靠得太近；二楼是三个会使用远程攻击的敌人，将楼下的敌人清理完毕后冲上楼尽快将两个弓箭手消灭，如此就可以慢慢和boss周旋了。

战后获得的道具：メンタルン、バイタルンソ-ダ

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择1.“そのとおりだ”、2.“好みじゃない”；对话选择角色リ-ナ，选择1.“イイ感じ”、2.“それはすごい”。

按照“トフォクス地方→レドヘルム山→兽道を进む”的顺序选择进入第四章。

Chapter04 托された使命

按照“トフォクス地方→レドヘルム山→巣を目指す”的方式移动进入战斗。

胜利条件：打倒バルト/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意两人

战斗说明：本战中我方只有三个人出战。敌方的boss攻击力颇高，好在移动能力有限，建议用弓箭手从远处游击战斗。

战后获得的道具：バイタルンソ-ダ

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择1.“もう时效だ”、2.“今では良い思い出”；对话角色リ-ナ，选择1.“リ-ナに作ってもらう”、2.“饮む”。按照“トフォクス地方→アス-ルの森→ルナルナを探す”的方式移动进入第五章。

Chapter05 深缘の泽

按照“トフォクス地方→アス-ルの森→小川へ向かう”的方式移动进入战斗。

胜利条件：消灭全部敌人/败北条件：フィル战斗不能

我方出场人物：ロラン，以及任意四人

战斗说明：战斗开始后，フィル会一直被三只青蛙围攻，不过他会使用恢复技能为自己疗伤，所以只要大家尽快前去救援，他就一定能坚持下来。

战后获得的道具：ウゴケ草、ドクキエ草

AfterBreak选择：对话角色アルティ，“选择1.10ケ条を闻かせてもらう”；2.“本当に全部守っているの？”对话角色选择ディア，选择1.“僧侣”、2.“魔法を争いに使ってはいけない”。

战斗结束后按照“カルサ-ド地方→ヘミ-ル幽水遗迹→ルナルナを探す”的移动方式进入第六章。

Chapter06 始まりの场所

按照“カルサ-ド地方→ヘミ-ル幽水遗迹→出发する”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破ジョジイ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：本关的道路有些不便，应慢慢深入敌阵，以防出现意外；新加入的僧侣拥有恢复HP的技能，可以善加利用。

战后获得的道具：火药玉

AfterBreak选择：对话角色选择リ-ナ，选择“观光气分になれて乐しい”→“撮ってもらう”；对话角色选择フィル，选择“气持ちは分かるよ”→“いれてもらう”。

战后按照“カルサ-ド地方→イスティア→ルナルナを探す”的移动方式进入第七章。

Chapter07 水と艺术の街イスティア

按照“カルサ-ド地方→イスティア→广场に集合する”方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破カレン/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：地图中央平台的敌方魔法师我们可以隔着河用魔法将其消灭；靠近boss附近后敌方会出现三名弓箭手援军；另外boss会直线型的远距离攻击，务必小心。

战后获得的道具：メンタルンソ-ダ

AfterBreak选择：对话角色アルティ，选择“协力するよ→お安い御用と即答”；对话角色ディア，选择“话题を变える→自分も大ファンだ”。

战后按照“カルサ-ド地方→ロックオ-水源→ルナルナを探す”的方式移动，进入第八章。

Chapter08 エニグマ

按照“カルサ-ド地方→アズルケイブ→ルナルナを追う”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破ファティマ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ、ルナルナ，以及任意三人

战前选择：选择“ファティマの目的をたずねる”为ファティマ好感度上升；选择“アルティをかばう”为アルティ好感度上升。

战斗说明：第一场战斗如果玩家能力够强，完全可以直奔boss，不过考虑到二连战的原因，建议还是稳扎稳打；小心boss的魔法攻击具有范围效果。

第二战胜利条件：击破ジョジイ/败北条件：我方人员被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：只要小心boss即可，这家伙会使用降低我方能力的状态魔法。

战后获得的道具：メンタルンソ-ダ

AfterBreak选择：对话角色为ラッシュ选择“そんなことはない”→“心配なんだよ”；对话角色为キャパ，选择“果实”→“取り上げる”。

战后按照“トフォクス地方→レヴ魔法学园→话を闻く”的方式移动，进入第九章。

Chapter09 追忆と真实と

按照“トフォクス地方→レヴ魔法学园→会话を再开する”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破ポプリ/败北条件：ロラン战斗不能

我方出场人物：ロラン，以及任意两人

战斗说明：本战限定出场人数为3人，男主角只要战斗不能就会直接宣告失败；不过本关还是很简单的，只要小心boss的FD攻击即可。

战后获得的道具：ドライブソ-ダ

AfterBreak选择：对话角色フィル，选择“嫌いになんてならないよ”→“ポプリの良い所は？”；对话角色ルナルナよく，选择“知らない→どんな花が好き？”

战后按照“ヨツンコック地方→グランエイド前线→グランエイドへ”的方式移动，进入第十章。

Chapter10 封印の地

按照“ヨツンコック地方→グランエイド前线→前线へ突入する”的方式移动进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战斗说明：本关的“エレメント”会施放范围魔法攻击，尽量先灭掉；火球依然会自爆攻击，威力和范围都需要注意。boss的FD攻击大概280～300的攻击力，一不留神就会被秒掉；FD攻击对boss有较高杀伤力，因此杂兵战时可以适当的保留一下DP。
战后获得的道具：オチツキ草、トナエ草、リバイブボトル
AfterBreak选择：对话角色リーナ，选择“好感度アップ→昆虫采取？”对话角色ディア，选择“他にも隠していることが？”→“カマをかける”。

战后按照“ヨツンコック地方→グランエイド前线→奥へ向かう”的方式移动，进入第十一章。

Chapter11 暗に集いしモノども

按照“ヨツンコック地方→グランエイド→奥へ乗り入む”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战前选择：“魔剑で何をするつもりだ”→“みんな协力すればいい”为提升ファアティマ的好感度。
战斗说明：考虑到本章第二战的难度相当之高，为了不出意外请尽量做好万全的准备。第一战是杂兵战，第二战的时候我方HP、MP会全恢复（DP不保留），所以第一战大家可以自由发挥。
战后获得的道具：バイタルンエキス
第二战的胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン、アルティ，以及任意四人
战斗说明：第二场战斗，相对来说难度就要高出许多了，如果之前玩家们一直没有去勤做做任务练练级，这里会很痛苦……敌人只有三个，但都是boss级别的人物，攻击力都很高；マティアス的攻击具有吸血效果，所以最好能一鼓作气将其灭掉；魔女的黑冰范围魔法有时会附加行动不能的状态，可以用ルナルナ的恢复魔法治疗；稳扎稳打，不让同伴轻易掉队是获胜的关键。
战后获得的道具：バイタルンオール、バンノウ药
AfterBreak选择：对话角色フィル，选择“得意”→“一绪に料理を作ろう”；选择“ルナルナ”，选择“闻く”→“あまり好きではない”。

战后按照“ヨツンコック地方→ファ－ホム→スタンを吊う”的顺序移动，进入第十二章。

Chapter12 葬送

按照“ヨツンコック地方→ファ－ホム”→“应战する”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战斗说明：从第十一章开始，游戏的难度就开始提高了，本关虽然只是一场杂兵战，但依然马虎不得。
战后获得的道具：バイタルンソ－ダ、メンタルンソ－ダ
AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“ラッシュなら骑士になれる→どんな骑士になりたい？”；对话角色アルティ，选择“行かない”→“行く”。

战后按照“カルナヴァ王宫→谒见の间→女王に报告する”的顺序移动，进入第十三章。

Chapter13 永久なる世界のために

按照“王都カルナヴァ”→“城门前”→“应战する”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭或ニルス战斗不能
我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战斗说明：敌人“バジリスク”会使用让我方中毒的物理攻击，不过好在其HP相对较低；中期登场的援军“ミノッピ－”会使用恢复魔法，为了不让战斗进入僵局，应该优先将它们超度。
战后获得的道具：バンノウ药
第二战胜利条件：击破ファアティマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン、アルティ、ポプリ，以及任意四人
战前选择：“ファ－ホムのことを确认する”为ファアティマ好感度上升；“アルティの言うとおりだ”为アルティ好感度上升。
战斗说明：敌人都是大家熟悉的对手了，小心应战即可。
战后获得的道具：ダンマリ石、メンタルンエキス
AfterBreak选择：对话角色キャパ，选择“冰影の魔女、瞳→对比になる色を配置”；对话角色ディア，选择“自分も协力する→甘いものをあげる”。

战斗之后按照“カルトゥ－ラ地方”→“ア－ツプラント”→“研究室へ行く”的顺序移动，进入第十四章。

Chapter14 ア－ツの记忆

按照“カルトゥ－ラ地方”→“ア－ツプラント”→“アルティを探す”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破ドンキ－メカ/败北条件：我方被全灭/ニルス战斗不能
我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战斗说明：尽管boss能力很强，不过光杆司令终归难有作为；及时恢复HP保证至少不会被boss的FD攻击秒掉是唯一需要注意的地方。
战后获得的道具：バイタルンエキス
AfterBreak选择：对话角色リ－ナ，选择“どんな理由があるの？”→“カレンはいい奴なんだね”；对话角色フィル，选择“がつがつ食べる→もうひと工夫ほしかった”；对话角色ポプリ，选择“适当に答えてみる”→“いない”。

战后按照“トトリ－沙漠地方→シルレス遗迹→作业准备をする”的顺序移动，进入第十五章。

Chapter15 魔剑の主

按照“トトリ－沙漠地方→シルレス遗迹→作战を开始する”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破ファアティマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン，以及任意五人



战前选择：选择“父さんの仇を讨ちに来た”为アルティ好感度上升；选择“世界の敌を倒しに来た”为ファアティマ好感度上升。
战斗说明：本章的第二战需要再次对付之前十一章的三个boss，敌人的能力会有所增强，请尽量做好准备再开始战斗。由于第一场战斗的DP会保留到第二场战斗，所以第一战应尽量让拥有强力FD技能的角色保存实力，如此第二场的boss战难度就会减低不少。
战后获得的道具：ピヨリ草、ブクブク石
第二战胜负条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭
我方出场人物：ロラン，以及任意五人
战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソ－ダ、バイタルンオ－ル
AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“认めている”→“世界を守る！”；对话角色ルナルナ，“禁忌魔法について教えて”→“どんな敌もやっつける攻击魔法”；对话角色フィル，选择“女性へのアピ－ルの仕方を闻く”→“だまされてはいないよ”。

战后按照“エルゾ地方”→“ウインザ－ド山→山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter16 风と水の轮舞曲

按照“エルゾ地方→冰风の圣域→冰风の圣域へ”的顺序移动，进入战斗。
胜利条件：击破サティ/败北条件：ロラン战斗不能
我方出场人物：ロラン，以及任意两人
战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟援护的同伴合流后再开始反攻。
战后获得的道具：カチコチ石
第二战胜利条件：击破暗之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能
我方出场人物：ロラン

战斗说明：第二场战斗是主角跟lv22的自己战斗，如果主角能力比较弱，可提前准备一些道具。开始战斗后可以直接待机，等敌人过来后再进行移动并攻击。

战后获得的道具：ドライブオール

战后按照“エルゾ地方”→“リクベ-ト”→“街で一息つく”的顺序移动，进入第十七章。

Chapter17 言词

按照“エルゾ地方”→“リクベ-ト”→“应战する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：地形比较复杂，注意不要让同伴落单；敌人的援军会从地图上方、右侧、左下依次登场。

战后获得的道具：ピヨリ草、ブクブク石

AfterBreak选择：对话角色リ-ナ，选择“まずい”→“调味料间违えてる”；对话角色サテイ，选择“スカ-トの中を覗いてみる→见せて”;对话角色キャパ，选择“乐胜だつた→气持ちいい感じ”。

战后按照“シルビ-ク海”→“シルビ-ク海岸”→“海岸に集结する”的顺序移动，进入第十八章。

Chapter18 决战

按照“シルビ-ク海”→“シルビ-ク海岸”→“准备を完了する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破ファテイマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルテイ，以及任意四人

战前选择：选择“人々を守るためだ”→“正义は绝对じゃない”为ファテイマ好感度上升；选择“人々を守るためだ”→“マスタ-マテイアスは悪だ！”为アルテイ好感度上升；选择“邪魔しているのはそつちだ”为アルテイ好感度上升。



战斗说明：本战的地形对我方十分不利，不论地图的左路还是右路，都有把门的高级怪物，想要速战速决十分困难；战斗开始一段时间后，我方初始的位置附近会出现两个敌方的援军，大家提前做好准备，以防出现腹背受敌的不利状况。

战后获得的道具：ビリリ石

AfterBreak选择：对话角色ポプリ，选择“意识する必要ないでしょ→よくわからない”；对话角色ルナルナ，选择“おいしいお水が饮みたい→挑战する”；

战后按照“シルビ-ク海”→“死者の门”→“マスタ-を追う”的顺序移动，进入第十九章。

Chapter19 死者の门

按照“シルビ-ク海”→“死者の门”→“マスタ”－“を探す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：第一场战斗boss及其身边的两名杂兵都拥有吸血的技能，需要小心应对；第二场战斗则是比较单纯的杂兵战，多注意恢复即可。

战后获得道具：ピヨリ石、炸裂爆弹改

第二战的胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“助けてほしい→弱くなんかない”；对话角色アルテイ，选择“ボク达が付いてる”→“笑い飞ばす”。对话角色ディア，选择“考えたつて答えは出ない”→“みんなディア样が大好き”。

战后按照“王都カルナヴァ→城门前→城下町に入る”的顺序移动，进入第二十章。

Chapter20 真红の蔷薇

按照“カルトゥ-ラ地方→パ-ルパ-ク→街へ救援に行く”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：这一战的敌人的能力都很高，尤其是巫师会使用范围火魔法，而三头狗则会在每次行动开始前恢复5%的HP；如果玩家感到吃力，还是先去工会锻炼一下吧。

战后获得道具：ヌクヌク草、フレアボム

AfterBreak选择：对话角色リ-ナ，选择“リ-ナも怖い话が苦手だよね？”→“カレンに谢れば”；对话角色ポプリ，选择“ポプリの愿い事は？”→“魔女の幸せ”；对话角色サテイ，选择“昔の魔法协会のことを闻く”→“翼があるのがうらやましい”。

战后按照“カルサ-ド地方→イステイア→バルバを追う”的顺序移动，进入第二十一章。

Chapter21 丧われし响き

按照“カルサ-ド地方→イステイア→沉默の钟へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战前选择：进入第二十八章“灭火”的选则方法为“今は协力しよう！”→“マスタ-の遗志だ”→“目的は一绪だ”的顺序选择。

战斗说明：本关的大部分敌人都拥有范围魔法攻击，而且攻击力不俗，boss的HP更是厚到了2000点；另外boss不但本身就会吸血攻击，身边更是有两个会补血的杂兵，持久战在所难免。

战后获得道具：ドライブオ-ル

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“正义のために”→“女王と骑士团は变わつた”；对话角色キャパ，选择“キャパのア-ト教室”→“习う”；对话角色フイル，选择“牢狱を说明する”→“それは赖もしい”。

战后按照“カルトゥ-ラ地方→モ-ガス监狱→牢屋で过ごす”的顺序移动，进入第二十二章。

Chapter22 不浄なる铁锁

按照“カルトゥ-ラ地方→モ-ガス监狱→耳をすませる”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战前选择：选择“ファテイマを助けに行く”进入第二十三章“无常”（推荐此选项，关系到28章“灭火”的开启）



选择“脱出ル-トを确保する”，就会进入第二十三章“退路”。

战斗说明：本关只要任意人到达指定的地点就可以过关。沿途的敌人可以选择边战边走的战术，新加入的同伴カレン的能力还是比较强的，玩家应善加利用。



战后获得道具：バイタルンオ-ル

AfterBreak选择：对话角色ジョジイ，选择“鱼の骨を取り出す”→“ファテイマのことは？”；对话角色カレン，选择“そういうことにしておくよ”→“励ます”。

战后按照“カルトゥ-ラ地方→モ-ガス监狱→处刑场を目指す（脱出を目指す）”的顺序移动，进入第二十三章。

Chapter23 无常

按照“カルトゥ-ラ地方→モ-ガス监狱→刑场に突入する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破ガストン/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：ガストン的物理攻击力很高，而且普通攻击具有范围效果（面前的三格），不过其魔法防御力和移动力都很低，可以作为将其击败的突破口。

战后获得道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“气になつて仕方がない”→“气合いを入れて欲しい”；对话角色サテイ，选择“严しかつた”→“不安じゃないよ”。

战后按照“カルトゥ-ラ地方→カルクス街道→王宫を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

Chapter23 退路

按照“カルトゥ-ラ地方→モ-ガス监狱→门と突破する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破リヒテル/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：リヒテル的行动速度非常高（AO达到了46），而且其普通攻击具有贯通两格的效果，玩家在注意站位的同时多注意恢复即可；另外其身边两个负责恢复的魔法师如果不及时处理掉，也会成为战斗的隐患。

战后获得道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“气になつて仕方がない”→“气合いを入れてほしい”；对话角色サテイ，选择“严しかつた”→“不安じゃないよ”。

战后按照“カルトゥ-ラ地方→カルクス街道→王宫を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

Chapter24 裁きの剑を反逆者に

按照“カルトゥ-ラ地方→カルクス街道→移动を再开する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破シュタイナ-/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、迷の战士，以及任意四人

战斗说明：boss是之前曾经协助过我们的NPC，擅长魔法攻击，对物理攻击的抗性相对较弱一些；另外在本关加入我方的ファテイマ是很强的，她的冰魔法会有一定概率让敌人行动不能，即使在游戏后期也是非常强力的技能。

战后获得道具：ドライブオ-ル

AfterBreak选择：对话角色キャパ，选择“战い”→

“记忆におさめる”；对话角色ファティマ，选择“好きにすれば”→“仲间だから”；对话角色サティ，选择“自分の方が強い”→“孤独だから？”。

战后按照“王都カルナヴァ→城下町广场→城下町に入る”的顺序移动，进入第二十五章。

Chapter25 忠诚

按照“カルナヴァ王宫→王宫回廊→王宫に乗り入む”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：本章又连续两场战斗，第二场是对三个boss的战斗。第一场的时候尽量请积攒DP槽，这样第二场战斗时会相对简单一些。

战后获得道具：カチコチ石

第二战胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：ガストン腿短，要行动几次才能攻击到我们，趁着这段时间我们先尽量攻击北面的两个boss，如果上一场战斗DP积累得顺利，这一场战斗会比较简单，全力击破其中一个boss后，战斗就更容易了；只是boss的FD攻击具有秒人的威力，务必小心。

Chapter26 慈悲なる女王に花束を

按照“カルナヴァ王宫”→“刻のバラ园”→“バラ园に向かう”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：虽然是老对手了，但是其能力却有不少提高，慢慢的稳扎稳打是最保险的办法。

战后获得道具：バイタルンエキス、ドライブオ-ル

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“ディア样の人柄のおかげ”→“意见を覆してみる”；对话角色ファティマ，选择“頼りにしている”→“谢る”；对话角色“カレン”，选择“お父さんはどんな人？”→“谁だって辛い时はあるよ”。

战后按照“シルビ-ク海”→“封印大陆”→“浮上した大陆へ”的顺序移动，进入第二十七章。

Chapter27 眠れる大地

按照“シルビ-ク海→死者の门→死者の门へ”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：Boss还是バルバ，按照之前的稳扎稳打战术进行即可，如果感觉吃力，建议先去练练级别，因为接下来的几章将更加艰巨。本战结束后获得魔剑。

战后获得道具：メンタルンオ-ル、マナ・マテリアル

AfterBreak选择：本章战斗结束后就可以跟好感度超过一半的同伴进行特殊对话了。对话时的插画在通关后开启的特典“ギャラリ-”模式里可以进行鉴赏。

战后按照“カルナヴァ王宫→王宫回廊→出发准备をする”的顺序移动，进入第二十八章。

Chapter28 灭火

只要一直按照上文攻略中提示的方法选择战前选项，就可以进入本关，否则就会进入“深き暗のほとりで”。

按照“シルビ-ク海→封印大陆→大陆を進む”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破アルティ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、ファティマ，以及任意四人

战后获得道具：フェザ-ワンド、ダンマリ石、カチコチ石

战后アルティ归队，按照“アルタナ界”→“死者の回廊”→“道なき道を行く”的顺序移动，进入第二十九章。

Chapter28 深き暗のほとりで

按照“シルビ-ク海→封印大陆→大陆を進む”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破ファティマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ，以及任意四人

战斗说明：建议主角先跟地图下方的同伴合流，再一起发动进攻；虽然ファティマ、ジョジイ的能力有所增强，但整体变化不大，沿用稳扎稳打的战术即可。

战后获得道具：メンタルンオ-ル、バイタルンオ-ル、バンノウ药

战后ファティマ、ジョジイ归队，按照“アルタナ界→死者の回廊→道なき道を行く”的顺序移动，进入第二十九章。

Chapter29 遗志を継ぐもの

按照“アルタナ界”→“死者の回廊”→“歪みへ向かう”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战后获得道具：ドライブオ-ル

第二战胜利条件：击破バルバ/第二战败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：两场战斗都是对付バルバ，第一战推荐从左路进军，沿途将杂兵清掉即可。第二战不能继承前战的DP，无形中加大了游戏难度；而boss的能力更是达到了前所未有的高度……由于我方队员初始位置并不理想，所以稍不留神就会陷入十分被动的局面，从地图下方向上移动企图夹击主角的杂兵，要用魔法师的远距离大魔法尽早消灭，不然地图右侧的主角一行就会出现腹背受敌的不利状况；用最短的时间将杂鱼清理干净，之后的胜利也就近在眼前了。

战后获得道具：リバイブオ-ル

战后按照“アルタナ界”→“圣域”→“最终决战に挑む”的顺序移动，进入第三十章。

Chapter30 无垢なる魂の园

在对话中选择“はい”确认后，开始最终决战。

胜利条件：击破エリシア/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

第二战胜利条件：击破エリシア/第二战败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战斗说明：最后一战敌人的能力高的离谱，建议大家还是做好充足的准备再来挑战，各种强力的装备、道具此时也没必要再吝啬了，尽量筹备吧。第一场战斗的bossエリシア并不难，倒是沿途的杂兵能力强的吓人，不过只要慢慢渗透，过关只是时间问题。本章的第二战依然不会继承第一场战斗的DP，所以尽快积累DP就成了当务之急；大家移动的时候尽量回避其正前方，因为boss会使用4×6格的地图炮，被打中的话可不是什么好玩的事情；积累了足够的的DP后，尽量一鼓作气将其灭掉，不然拖得越久，其每回合350点的HP恢复量对我们就越不利；如果大家始终都无法战胜最终boss的话，就建议大家多去做做任务“火山に住まうモノ”，这个任务的报酬是道具“マナ・マテリアル”，效果是对敌人造成HP1000点的伤害，如此一来战胜最终boss就相对容易多了……

战后获得道具：无

通关追加要素

在游戏通关之后，会提示储存通关进度，并开启“ギャラリ-”、“シ-ン再生”、“サウンドテスト”这三个选项，以后再进入游戏时只要从标题菜单中选择“おまけ”，读取进度之后就可以自由欣赏原画和ＢＧＭ了。

接续通关进度可以进行二周目游戏，二周目游戏会继承一周目游戏时的金钱、所持品、同伴、等级、以及好感度。



——在童话般的世界与信赖的伙伴去冒险



无论是出于好奇还是为了解隐藏角色，每个大乱斗X的玩家都不免要进入亚空间使者模式闯荡一番，但至今仍在为该模式100%完成度而苦苦探索的玩家始终不在少数，现在请跟笔者一起完美踏破亚空间吧。 □文/新之助&小白、责编/七曜

大乱闘スマッシュブラザーズ X エックス

宝物与同伴位置大揭秘，

亚空间使者模式是本作新加入的一种游戏模式，以横版动作过关的形式呈现。该模式拥有为各乱斗明星量身打造的原创剧本和风格各异的游戏关卡，看到原本没有任何交集的众明星们为了同一个目的走到一起并携手抗敌，所带来的感动与震撼将是前所未有的。由于以上原因，亚空间使者模式自然而然地成为了本作的主打模式，这一点看单人游戏菜单中该模式所占位置与篇幅就可以了解到，这么庞大而精彩的游戏模式，我们没有理由不把它研究个彻彻底底！

在这个模式中，每个关卡通过之后都会在大地图上该关卡所在位置打上标记。标记分为王冠和绿旗两种，其中王冠表示该关卡已经完美通过，各项要素并无遗漏；反之绿旗则表示该关卡尚有未获得要素，需要继续探索挖掘。而王冠标记的达成无非是由以下五个条件所决定：1.开启全部的橙色宝箱；2.获得其它影响完成度的特殊位置宝物；3.进入过全部的门；4.在两个亚空间关卡内收集齐全部同伴的亚空间模型；5.一周目通关后战胜三位隐藏挑战者而将其收为同伴。本篇研究的目的就是引领你一起迈向亚空间使者模式100%完成度之路，同时将各关卡内CD、模型、帖纸等宝物的固定位置做一次彻底的揭秘，以达成最高的收集效率。

天空界/Skyworld

1.初始场景从云层顶端落下过程中，第二个落脚平台左上方角落的蓝色宝箱里。

2.获得上面宝物后，下落至最底层后右行不远道路尽头高台上的蓝色宝箱里。

3.第二场景通过开始的强制杂兵战后，右行不远高空平台上的橙色宝箱里。

4.第三场景经过观览车式组合平台后继续右行来到一处地面不断升降的地带，进入第三块升降地板所遮蔽的隐藏门，房间左下方角落的蓝色宝箱里。

5.获得上面宝物后，随强制卷轴上升到达顶端，强制卷轴停止同时出现的蓝色宝箱里。

云海/Sea of Clouds

6.第二场景首次呈之字形落下后，左行不远可以看到空中大量的易碎砖块，不要将其击碎而是作为落脚点向上跳跃，到达场景上方的平台进门，右下方云层上的蓝色宝箱里。

7.第三场景右行至尽头后，不理会箭头指示，沿场地右侧边缘勇敢地跳下去，下方易碎砖块所搭成的落脚平台上的蓝色宝箱里。

ジャングル/The Jungle

8.初始场景右行不远地面石块下方隐藏的橙色宝箱里，借助炮桶发射的威力击碎下方石块后获得。

9.第二场景右行不远处，第三组滑轴机关上方的蓝色宝箱里，击打滑轴即可开启。

10.获得上面宝物后继续右行不远，被右侧角落石板所遮蔽的橙色宝箱里，利用滑轴机关击碎石板后获得。

11.获得上面宝物后垂直上爬到达顶端平台，利用滑轴机关击碎石块露出隐藏门，进入后房间右下方角落的蓝色宝箱里。

12.第三场景平台随强制卷轴上升过程中，右侧突出平台上摆放着。

13.第四场景落下至左侧半空有红色门的平台，进入后房间左下方橙色宝箱里。

平地/The Plain

14.初始场景右行中途易碎砖块所组成封锁道路的砖墙上方橙色宝箱里，宝箱要击碎上层部分易碎砖块后跳上砖墙，再跳起使用空中上段攻击来开启。

15.获得上面宝物后，右行进入一条通道，快速向右移动躲避活动挡板的挤压，活动



挡板移动范围尽头的蓝色宝箱里。

16.获得上面宝物后落下继续右行不远，利用攀墙技能和连续三角跳沿垂直向上的通道向上攀登，进入通道上方高台的门，房间门上方砖块空隙摆放着和右下方角落的橙色宝箱里各有一件宝物。

湖/The Lake

17.BOSS战后的第一个场景，进入第一扇蓝色门后左行至道路尽头的橙色宝箱里。

18.沿河道漂流过程中跳跃进入空中的门，房间左上方平台被石块所遮蔽的橙色宝箱里，利用滑轴机关击碎石块后获得。

荒废した动物园 The Ruined Zoo

19.打倒BOSS后的第二个场景，上层岔路地面上的橙色宝箱里。

20.打倒BOSS后的第三个场景，利用弹簧跳上高台，右行不远落下后转身进入左侧门，房间中央水面平台上的橙色宝箱里。

21.获得上面宝物后出门继续右行，通过强制杂兵战后沿平台右侧边缘落下，左下方角落的蓝色宝箱里。

战场の砦 The Battlefield Fortress

22.初始场景沿通道呈之字形下行途中，拾取高处平台上的钥匙开启右侧栅栏门，通过后右行至尽头进入红色门，房间右下方角落的橙色宝箱里。

23.第四场景通过强制杂兵战后左行不远进入强制卷轴，途中左下方死角摆放着。

24.第五场景落下后搭乘矿车前进，进入第一辆矿车撞毁处右下方的门，进入后搭乘矿车右行至尽头角落的橙色宝箱和蓝色宝箱里各有一件宝物。

森/The Forest

25.初始场景通过强制杂兵战后右行不远可以看到一扇红色门，跳跃翻过树桩转身从缺口进入，门上方平台的橙色宝箱里。

26.获得上面宝物后出门继续右行，跳跃翻过两棵树桩后左下方角落的蓝色宝箱里。

27.第二场景利用弹簧跳跃登上高台后，再次利用右侧弹簧起跳看到蓝色宝箱里。

28.获得上面宝物后继续右行，途中第二个引爆点右侧被石块所遮蔽的橙色宝箱里，攻击引爆点炸开石块后获得。

29.第三场景右行途中空中的蓝色宝箱里，利用滑轴机关击碎石块后获得。

30.亚空间使者模式通关后，初始场景通过强制杂兵战后右行不远，进入平台上方空中新出现的门。

研究施设 The Research Facility（左）

31.第二场景搭乘电梯上升一层，右行至尽头集装箱上的橙色宝箱里。

32.第四场景进入右下方的门，通过强制杂兵战后右行至尽头获得钥匙，回到场景中部开启栅栏门，搭乘右上岔路的飞车被抛射到达的右上方角落橙色宝箱里。

湖畔/The Lake Shore

33.第三场景的强制卷轴后期路面上摆放着的橙色宝箱里。

34.第四场景搭乘矿车后一路上跳到达右侧通道，原地继续向左上方跳跃攀上高台，进入击碎易碎砖块露出的隐藏门，房间左行至尽头角落的橙色宝箱和蓝色宝箱里各有一件宝物。

35.获得上面宝物出门后继续右行，开启上层栅栏门右行不远遇到一名持双刀的黑色敌人，将其消灭后跳跃进入空中出现的隐藏门，房间左上方平台的橙色宝箱里。

36.关卡终点大门所在场景地面上的橙色宝箱和蓝色宝箱里各有一件宝物，肯定不会错过。

遗迹への道 The Path to the Ruins

37.初始场景搭乘电梯后继续右行，勇敢地跳下路过的第三个深渊进入隐藏门，房间满是易碎砖块，高处的砖块空隙里共有四件宝物，小心地击碎部分易碎砖块不断上爬依次拾取。其中三件宝物关系到亚空间使者模式完成度，不可反复获得。

38.获得上面宝物后出门继续右行，前方不远处深渊落脚平台上的橙色宝箱里，跳跃时注意躲避雷电刺针。

39.第二场景通过间歇喷火地带后右行至尽头，向左上方跳跃攀上的高台左侧角落橙色宝箱里，拾取时注意宝箱上方的间歇喷火机关。

40.第二场景后期搭乘电梯上升后，左行不远地面上的蓝色宝箱里。

洞窟/The Cave

41.初始场景通过强制杂兵战后继续右行，先不要急着通过第三块活动巨岩，站在左侧高台上等待其全部降下后形成通道，通过并进入右上方角落里的隐藏门，房间上方空中的蓝色宝箱和下方地面上的橙色宝箱里各有一件宝物，两侧石壁会逐渐向中间挤压，行动不够迅速的话可以先获得其中一件后先从门出去，再次进入时两侧石壁就回归原位了。

42.获得上面宝物后出门回到左侧平台，等待活动巨岩升起后迅速沿平台落下，最底层左侧落脚平台上的橙色宝箱里。

43.第三场景一路右行，进入滚石落下位置右侧平台上的门，房间中央平台上的蓝色宝箱和右下方角落的橙色宝箱里各有一件宝物，其中中央平台踏上不久就会碎掉。

遗迹/The Ruins

44.初始场景搭乘矿车落下后右行来到活动平台地带，火焰刺针所在位置右上方活动平台上摆放着，活动平台下降才可以看到。此宝物关系到亚空间使者模式完成度，不可反复获得。

45.第三场景随强制卷轴一路右行通过间歇喷火机关地带后，右侧易碎砖块所组成封锁道路的砖墙上方橙色宝箱里，强制卷轴时

Wii	本刊译名：任天堂明星大乱斗X			CERO A
	NINTENDO	7140日元	2008年1月24日	
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-4人	1格

亚空间完美踏破指南书!!



尽量贴屏幕右侧跑动，第一时间击碎下层易碎砖块后迅速通过并转身跳上砖墙开启。

46.获得上面宝物后继续右行，搭乘平台随强制卷轴下降过程中，通过冰刺地带后迅速进入左下方平台上的门，房间右侧空中的蓝色宝箱里。

47.第四场景通过连续机关挡板地带后右行不远，地面上并排的三个红色机关处攻击右侧的机关使中央的地面下沉，进入露出的隐藏门，房间左上方平台的蓝色宝箱和橙色宝箱里各有一件宝物。

48.亚空间使者模式通关后，第三场景随强制卷轴一路落下至底层进入左侧空中新出现的门，沃尔夫作为挑战者登场。

荒野/The Wilds（左上）

49.初始场景通过向下的强制卷轴后右行穿过一条通道，从通道出来转身跳至左上方高台进入红色门，场景左侧的蓝色宝箱和右上的橙色宝箱里各有一件宝物。

50.获得上面宝物后出门继续右行不远，易碎砖块所组成砖墙空隙的橙色宝箱里。

51.第二场景通过向下的强制卷轴后，进入连续炮筒地带右上方平台上的门，房间里左上方平台的橙色宝箱和右侧的两个蓝色宝箱里各有一件宝物。

遗迹最深部 The Ruined Hall

–.BOSS战关卡，由于没有闯关部分，自然也就无从谈及寻宝了。

荒野/The Wilds（右下）

52.初始场景向右的强制卷轴过程中，利用第四个滑轴机关击碎脚下石板后，左下方死角里摆放着，强制卷轴时尽量贴屏幕右侧沿地面移动，第一时间攻击出现的滑轴机关，落地后转身左行拾取。

53.获得上面宝物后右行不远的三个升降梯处，搭乘右侧升降梯上升至顶端后跳下，通过中间升降梯随之上升所露出的空隙进入左下方的门，房间内利用巨大滑轴机关击碎石块后左侧的橙色宝箱里。

54.第二场景乘坐移动平台上升通过两侧石壁不断向中间挤压的地带后，上行至顶端出去左下方角落的橙色宝箱里。

湿地/The Swamp

55.初始场景沿第一个有上升气流的深渊右侧落下，右下方角落的橙色宝箱里。

56.第二场景随强制卷轴上升过程中，进入中途左侧一平台上的门，借助上升气流跳跃至房间左上平台的橙色宝箱里。

57.BOSS战后的第二个场景，右行至第五组弹簧处，利用弹簧跳跃到达的上方平台橙色宝箱里。

58.获得上面宝物后右行，进入排列在一起的三块下沉方块的门，房间中央平台上蓝色宝箱和左侧平台的橙色宝箱里各有一件宝物。

59.第三场景强制杂兵战后右行不远，进入连续炮桶地带某平台上方空中新出现的门，胖丁作为挑战者登场，将其击败后成为可选角色。

研究施设 The Research Facility（右）

60.初始场景右行至尽头，开启右侧墙上的红色机关后迅速沿梯子爬下，趁房间保持照明时进入左下方的门，房间门上方平台上的橙色宝箱里。

61.BOSS战后的第一个场景，右行不远大量集装箱封锁道路处，左下第二层集装箱所遮蔽的蓝色宝箱里，注意不要同时击碎最下层集装箱，否则宝物会直接掉下深渊。

62.BOSS战后的第二个场景，通过强制杂兵战后攻击右侧的红色机关，利用出现的活动平台下降途中跳至左侧平台，攻击引爆点炸开石块后进入隐藏门，房间中部的蓝色宝箱和左侧的橙色宝箱里各有一件宝物。

63.BOSS战后的第二个场景，进入门上方传送点后右行至尽头的橙色宝箱里。

エインシャント遗迹外部 Outside the Ancient Ruins

64.初始场景右行不远来到薄板所搭成的桥，从桥上落下进入下方的门，进入后模型与角色一同从天而降，迅速从空中着陆后来到缺口处等待，模型落下时使用前段攻击接取。

65.获得上面宝物后出门回到桥上，桥右端空中的蓝色宝箱里。

66.获得上面宝物后继续前进，右行不远转身跳上易碎砖块所形成的平台，跳起进入上方空中红色门，房间右侧下沉石块上摆放着和两个橙色宝箱里各有一件宝物。

冰山/The Glacial Peak

67.初始场景上行过程中第二条梯子右侧区域空中的蓝色宝箱里，注意拾取宝物后右侧墙壁会变成针板并挤压过来。

68.第二场景随强制卷轴上升过程中，某处右下方角落的橙色宝箱里。

69.第三场景进入开始处的炮筒，喷射后向右降落到出现的平台上，击碎砖块进入隐藏的门，房间右下方角落的蓝色宝箱和左上平台的橙色宝箱里各有一个宝物。

70.获得上面宝物后继续前进，通过强制杂兵战后上行不远进入右侧平台上的门，场景的右侧冰柱空隙摆放着和右上方平台的橙色宝箱里各有一个宝物。

溪谷/The Canyon

–.强制杂兵战关卡，由于没有闯关部分，自然也就无从谈及寻宝了。

战舰ハルバード 内部 Battleship Halberd Interior

71.第二场景下沉石块所搭成的平台处，站在最左侧的石块上使其下沉露出红色机关，开启机关进入出现的隐藏门，房间右下方角落的蓝色宝箱和左上方下沉石块所搭成平台的橙色宝箱里各有一个宝物。

72.第三场景开启左下方的红色机关后沿左侧梯子爬下，右行至尽头的蓝色宝箱里。

73.第三场景开启右下方的红色机关后，击碎右侧高台上的砖块可以看到右上方的门，沿墙壁内隐藏道路跳上去进入，房间左上方角落的蓝色宝箱和橙色宝箱里各有一个宝物。

74.第三场景开启全部三个红色机关后沿中央的梯子爬下，底层右下方角落的橙色宝箱里。

75.消灭敌人解除警报使蓝色挡板降下的场景，右上方靠弹簧跳上去的平台上橙色宝箱里。

战舰ハルバード 外部 Battleship Halberd Exterior

76.初始场景开启第一个上升通道中的红色机关引爆挡路的电流炸弹，一路上行到达顶端后高台上最右边的蓝色宝箱里。

77.获得上面宝物后落下至底层继续右行，趁遇到的第二个电流炸弹上升到最高点时将其引爆，炸开天花板裂缝后宝物从天而降。

78.第三场景通过强制杂兵战后右行不远，连续高台所形成的第一个凹槽蓝色宝箱里。

79.第四场景（战舰外部）右行不远的岔路沿上层平台不断上跳，左上方平台的蓝色宝箱里。

战舰ハルバード ブリッジ Battleship Halberd Bridge

–.BOSS战关卡，由于没有闯关部分，自



然也就无从谈及寻宝了。

亚空间爆弹工场 The Subspace Bomb Factory（上）

80.初始场景搭乘升降梯下降三层后左行进门，全灭房间内敌人后出现的蓝色宝箱和橙色宝箱里各有一个宝物。

81.获得上面宝物后继续前进，搭乘第二个升降梯上升二层后左行击碎集装箱露出红色机关，开启机关进入出现的隐藏门，消灭敌人后其会掉落。

82.获得上面宝物后出门再次搭乘升降梯，上升一层后右行不远空中的蓝色宝箱里。

83.获得上面宝物后再次搭乘升降梯上升一层后，左行全灭敌人进入出现的隐藏门，房间左下方平台的蓝色宝箱和顶端高台的橙色宝箱里各有一个宝物。

亚空间爆弹工场 The Subspace Bomb Factory（下）

84.初始场景通过强制杂兵战后的强制卷轴开始时，迅速进入第二个观览车式平台组合中某平台上的门，房间左中平台的蓝色宝箱和正中上方空中的橙色宝箱里各有一个宝物。

85.第二场景开启蓝色机关后，沿左侧狭窄通道利用攀墙跳和特殊移动技到达上方平台，进门后再次沿狭窄通道利用攀墙跳到达最高处攻击顶端的引爆点炸开石块，房间右下方角落的蓝色宝箱和左上方空中的橙色宝箱里各有一个宝物。

86.第三场景右行不远爬上梯子开启红色机关降下石块后打碎集装箱左行，跳跃开启平台天花板上的红色机关使喷火口暂时停止喷射，趁机跳至左侧高台顶端的橙色宝箱里。

87.通过左右两排电流炸弹的场景后，随强制卷轴下降过程中，从黑洞不断出现敌人的区域右下方角落里摆放着。

亚空间突入口 Entrance to Subspace

88.初始场景随强制卷轴右行过程中，第二个从黑洞不断出现敌人的区域左下方角落里摆放着。

亚空间/Subspace（左上）

89.初始场景右行至尽头，门上方平台上摆放着萨姆斯的亚空间模型。

90.进入第二场景上行不远右侧平台上的门，房间左下方角落的橙色宝箱里，此外房间左上方平台摆放着法尔康的亚空间模型，右侧平台摆放着皮特的亚空间模型。

91.获得上面宝物后出门继续上行至顶端，门右侧平台上摆放着卢卡斯的亚空间模型。

92.第三场景左行至尽头，左上方平台上摆放着艾克的亚空间模型。

93.获得上面亚空间模型后跳上金色平台，沿出现透明平台迅速上行，上方平台上摆放着大金刚的亚空间模型。

94.获得上面亚空间模型后左行不远，利用弹簧起跳攻击引爆点炸开石块露出空中的隐藏门，进入后房间中部摆放着口袋训练师的亚空间模型，左侧石块包围着皮卡丘的亚空间模型。

95.获得上面亚空间模型后出门，沿透明平台右行不远的平台上摆放着马尔斯的亚空间模型。

96.获得上面亚空间模型后进入左下方的门，房间被电流炸弹所包围，门下方地面上摆放着奥里玛模型，右侧地面上摆放着福克斯模型。

97.第四场景右行至尽头，门右下方平台上摆放着MR.GAME&WATCH的亚空间模型，攻击引爆点炸开石块通过拾取。

98.第五场景上层最左端地面上摆放着迪迪刚的亚空间模型，上层最右端地面上摆放着鹰队长的亚空间模型。

99.第六场景开始的金色平台上摆放着马里奥的亚空间模型。

亚空间/Subspace（右下）

100.初始场景关卡开始处上方平台上摆放着桃子的亚空间模型。

101.获得上面亚空间模型后右行不远，地面上摆放着赛尔达的亚空间模型。

102.获得上面亚空间模型后右行不远，被电流炸弹封锁的平台上摆放着骑士模型。

103.获得上面亚空间模型后原地落下，右下方角落的橙色宝箱里。

104.第二场景开始处攻击引爆点炸开石块到达的下方平台上摆放着林克的亚空间模型。

105.获得上面亚空间模型后下落至下一平台，攻击左侧引爆点炸开石块到达的下方平台上摆放着耀西的亚空间模型。

106.获得上面亚空间模型后下落至下一平台，攻击右侧引爆点炸开石块到达的下方平台上摆放着卢卡里奥的亚空间模型。

107.第二场景通过强制卷轴和强制杂兵战后，右行至尽头门左侧平台上摆放着机器人的亚空间模型。

108.第三场景搭乘开始处的飞车被抛出所到达平台上方石块上摆放着雪山兄弟的亚空间模型，利用滑轴机关击碎石块后模型落下拾取。

109.获得上面亚空间模型后沿平台右侧落下，右行不远区域右下方角落的橙色宝箱里。

110.获得上面宝物后跳上右侧高台，右行不远上方石块上摆放着斯内克的亚空间模型，利用滑轴机关击碎石块后模型落下拾取。

111.第三场景右行至尽头，门左侧平台上摆放着瓦里奥的亚空间模型。

大迷宫/The Great Maze

112.2号场景最上方平台的橙色宝箱里。

113.3号场景出门后上行不远，左侧平台角落的橙色宝箱里。

114.4号场景进入存档门右侧不远的黄色门，攻击右侧引爆点炸开石块后沿蓝色门返回，从树干缺口通过的橙色宝箱里。

115.6号场景右行途中的橙色宝箱里，利用滑轴机关击碎石块后拾取，注意用力过猛的话脚下石块平台也会被同时击碎。

116.9号场景利用弹簧跳跃翻越木栅栏后左下方角落的橙色宝箱里。

117.12号场景右下区域，门左侧平台上的橙色宝箱里。

118.19号场景右下区域，右行至尽头平台上的橙色宝箱里。

119.19号场景右上区域，顶端绿色机关下方被左侧传送带出口遮蔽的橙色宝箱里。

120.21号场景右上区域，门左上方高台上的橙色宝箱里，拾取时注意宝箱上方的间歇喷火机关。

121.24号场景木栅栏左侧，借助弹簧跳跃到达的左上方平台橙色宝箱里。

122.25号场景房间右下方角落的橙色宝箱里和攻击水面下引爆点炸开石块后的左侧平台上各有一件宝物，其中后者同样关系到亚空间模式完成度，不可反复获得。

123.31号场景左侧活动平台地带，火焰机关所在位置右上的活动平台上摆放着，趁活动平台下降时迅速拾取（平台上升后会直接把站在上面的角色挤死），此宝物关系到亚空间使者模式完成度，不可反复获得。

124.35号场景上行过程中，第四块跷跷板平台左侧空中的橙色宝箱里。

壹章

沉寂而深邃的树海，一个人影迅速的穿梭其中，丝毫没有因为树木的茂密而出现片刻停滞。

忽然，一个硕大的铁球悄声无息地破风而来。

眼见就要被击中，黑影纵然吃惊不小，却依然没有疏忽，一侧身，铁球贴着他的身子撞到了旁边的树上，一棵参天大树刹那间就变成了树桩。

“哎呀，我还以为是谁呢，原来是天界的太公望大人啊。”黑影用无比妖媚的声音轻声说着，脚下却并没有停步。

“妲己，你还想逃吗？”树丛中闪出一个白发少年，拦住了黑影的去路。——说是少年，也只是从体型和面容来判断，若是见到他那仿佛一眼就能将一切看穿的深邃眼瞳，相信绝对没有人会把他当作小孩看待。

“人家才没有逃呢，人家只是赶着去见远吕智大人而已啊~”黑影只得站定。诡异的装束，妖媚的语气，正是之前颠覆天下的罪魁祸首之一——妲己。

“……远吕智，果然复活了么……”少年微微皱了皱眉，但马上就又转为了笑容。

“远吕智大人怎么会被那些卑微的人类打败，大人马上就会重振雄威，天下终究只是囊中之物！”妲己很自豪地说。

“没有被打败还需要重振雄风么？”少年微微一笑，妲己知道自己说错了话，默不作声，少年继续说，“你们背叛天界的罪，差不多也该清算一下了吧。”

话音刚落，少年周围的空间开始产生变化，他的身形变得飘渺不定，似有似无，虽然面带笑容，没有丝毫的杀气，却让人觉得危险无比。

“真要打起来人家也不怕你，只不过今天人家没工夫而已！”看得出来，妲己对这个少年还是有几分忌惮的，虽然嘴上在逞能，脚下却是依然不敢妄动。

忽然不知哪里传来一声马的嘶叫，少年不由得分心了一瞬，妲己当然不会错过这个机会，一阵蓝烟闪过，已然消失了踪影。

妲己自己都没有想到逃跑竟然如此顺利，但料想到少年可能还会追上来，更是加快了速度，“可恶，一定要让远吕智大人成为完全体……”妲己说着意味深长的话，消失在了丛林深处。片刻后，一人从草丛中走了出来，正是刚才那个叫做太公望的少年，他轻轻地抚摸自己身旁的爱马，看着妲己逃走的方向，嘴角浮现出一丝复杂的微笑。

“哎呀呀……黑暗，再度开始蔓延了么……”

贰章

“以现在的信息得到的结论是……第一，远吕智确实已经复活，帮他复活的人除了妲己外还有别的帮手，且实力不在妲己之下；第二，虽然他已经复活，但似乎状态还没有完全恢复，所以暂时还不能兴风作浪；第三，妲己在寻找什么，为了让远吕智恢复原样……或许更强……太公望呀太公望，你干什么不好，偏偏捡了这么个烂摊子，听说远吕智被打得灰飞烟灭，想省点事才自告奋勇来处理……真是偷鸡不成蚀把米……”说到这里，望不禁苦笑起来。

“只是妲己一个就够我忙一阵的了，再加上帮手……嗯？”一抬头，望发现自己来到了一座军营前，围栏上面的旗帜写着大大的“蜀”字。

望微微一笑，心中有了主意。

“喂喂喂！你这小鬼在这里干什么？这可是军营！”望刚走进军营就被一个醉醺醺的大汉拦住了，这人满脸胡子，虎背熊腰，左手提着酒壶，右手拿着一把快和他一样高的蛇矛，正是张飞。

“我有事情要见一下刘备大人，请转达一下。”望恭敬地说道。

“什么？！俺大哥岂是你说见就见，快走快走，小孩子到一边去，小心我揍你！”张飞完全不把望放在眼里，说着就想用蛇矛拨走望。

“大白天就喝得烂醉，真不像样啊大叔。”望迅速的躲开了蛇矛。想来用正常手段是见不到刘备了，望决定索性大闹一场引他出来。张飞接连二三地刺向望，但每一下都是就快要碰到时被对手闪开，而且对手完全不招架，自己空有力气却一点使不出来，不由得气急败坏。

“住手！”远处传来一个洪亮的声音。

“成了。”望心想。其实在他和张飞打斗时刘备就已经从营帐里出来了，张飞顾不上看，望却是游刃有余。

张飞的眼睛瞪得像核桃一样大，望就在这样的目光下走向了刘备，一个面容清俊的男子正欲伸手阻拦，刘备却摆了摆手，“没事的，赵云。”

但赵云却没有退下，而是站在了刘备旁边，随时防备。

望不禁心中赞叹，素闻常山赵子龙忠义过人，果然名不虚传，得将如此，刘备也确是百年难得一见的贤君。

“在下……”望正准备报上名号。

“这不是望么？”一个苍老的声音打断了他。

叁章

“左慈？”太公望不禁有些吃惊，“您怎么会在这？”

“和你一样吧……这些日子以来我占得的卦象越来越糟，想必是又有什么事将要发生，于是来找玄德商量。刚坐下还没来得及说，就听你们在外面打了起来。”老者正是一度为刘备指点江山的左慈。

虽同为天界仙人，左慈却因看不惯人界征乱而选择辞去神职，来到人界指引刘备，之后一直隐居山林，不问世事。

左慈的占卦之准在天界屈指一数，如今竟因一卦而出山，他到底算到什么，望已经猜得八九不离十。

“原来二位仙人互相认识，那么就请到帐内一坐细谈吧。”刘备诚恳地说。

“不了，我接下来还有事情要做，在这里说就好。”拒绝了刘备的再三挽留，望直截了当地说，“远吕智复活了。”

此话一出，顿时全场官兵鸦雀无声，所有的人都陷入了恐怖的回忆之中。

“什……”刘备震惊至极，不敢相信自己的耳朵。他赶忙转头去看左慈，只见左慈叹了一口气，“果然是这样么……小生倒是真希望自己这一次是算错了……”

“这次我离开天界，其实为的就是除掉远吕智和妲己二人，但是现在看来，以我一人之力是很难办到了。”

之后，望向众人说明了自己的推断，众人听后，不由



《无双OROCHI 魔王再临》是前作《无双OROCHI》的续作，承袭了前作的世界观和故事背景，并在前作的基础上，增加了仙界与魔界大战的剧情，可谓精彩异常，本期就为大家奉献上《魔王再临》的同人小说，请大家观赏。

得倒吸一口凉气，之前的远吕智已强大至极，现如今如果如望所说变成了完全体，那天下哪里还有太平之日。当下蜀军就开始调兵遣将，更是派出无数探子寻找妲己的下落。

望告别了刘备一行，踏上去魏国的路，他很清楚，想要击败远吕智，只有像之前一样，把来到这个世界所有的英雄的力量都聚集起来才有一线希望。

“唉……我真是命苦啊……”望苦笑着。

无论何时，就算到了世界末日，望也不会紧张。

望总是散漫地面对一切，没人能弄明白他到底在想什么，其实不仅是性格，甚至连他的灵气都是散乱无形的。

就是这样一个散漫的人，如今却将天下抗在了肩上，于天下而言这究竟是福是祸，没有人知道……

肆章

“决定要去了么，父亲大人?”魏都之外，一行人正在为魏王出征而送行，此时说话的人则是魏王曹操之子曹丕。

“啊，城里的大小事务就拜托你们了。”曹操灵活地跨上马，风姿不减当年，多年的征战并没有使他变得苍老，反而为他平添几分霸气。

与曹操并骑的有一女子，从头发到肌肤完全是纯白色，如冰雪雕成一般，“孟德，没时间磨蹭了。”女子催促曹操。曹操点了点头，又抬头看了一眼魏都城门，终于勒马转身，带领军队向远方发进。

“父亲大人不会有事吧，对手可是远吕智啊……而且那个女娲，可以信任吗?”甄姬望着远去的部队，有些担心地问。

曹丕没有回答，默默地注视着部队的方向，“愿你武运昌隆，父亲大人……”

望一路来到了楼桑村，正好赶上了远吕智军和黄巾军交战。眼看着黄巾军就要覆灭，刚想上前，见到一个扛着大刀的人走了过去，想必是要帮忙。

望这个人的原则是能偷懒就绝对不动，于是决定干脆找个地方好好观战，刚一回头，只见一个身着盔甲的男子站在不远处对自己挥了挥手。

“伏……羲……？”

“这么说，你明白妲己的目的了?”太公望问伏羲。

“远吕智已经元气大伤，如果他想要成为完全体，就必须要吸取大量人类的灵气，但每个人的灵气各有不同，吸收多个人的灵气的话，反而会互相抵消，也就是说……”

“圣女卑弥呼。”望脱口而出。

“唔，还是一样敏锐啊，”伏羲赞道，“普天之下，能拥有如此强大灵力的，也只能是邪马台国圣女卑弥呼了。”望沉思片刻，“唉……麻烦事一波接一波……你接下来怎么办?”如果伏羲能和他一起走，那绝对是个强大的战力。

“我觉得那个鬼左近有点意思，另外，张角好歹也是神仙候补，不救不行啊……”说着，伏羲拔出了腰间的巨剑，大步流星地走下山去。

望无奈地叹了口气，转身径直离开了，他知道没必要再看下去，伏羲一出手，结果已经没有悬念了。

伍章

深夜的邪马台国，一个黑影悄声无息地潜入了城中。

“哼哼，戒备真是松懈啊，这样的话，带走小卑弥呼也是易如反掌啦~”妲己形如鬼魅，两三下就来到了圣女卑弥呼的房间前，屋内，一个身穿着巫女袍的小女孩坐在地上，正惊慌地看着妲己。

妲己环视四周，屋里只有小女孩一个人。

“啊呀，大名鼎鼎的圣女原来是个小女孩吗?”

“你、你是谁……”卑弥呼怯生生地问。

妲己并不笨，她马上考虑到自己是不是中了圈套，不由得加强了戒备，但片刻之后，终究是没什么动静，再加上她隐隐约约能感觉到这个女孩身上的灵气和人类有些不同，不如说更接近仙人的灵气，于是便不再怀疑。

看到卑弥呼已害怕地缩在了墙角，妲己当下就有了主意。

“卑弥呼小妹妹，大姐姐是来保护你的啊~~”妲己脸上瞬间变得阳光明媚，仿佛真是一个和蔼可亲的大姐姐。

“救我……为什么……？”卑弥呼依然不敢靠近，但看到妲己和蔼的笑脸，不由得有些松懈。

“是啊，大姐姐知道今天晚上会有坏人来捉你，于是专门来保护你的。”妲己的笑容越来越和蔼。

“那，那我怎么办啊……”卑弥呼完全的被吓住了。

妲己心中暗爽，没想到这个小孩如此好骗，“但那个坏人太厉害，我打不过他，我们只能逃啦！我们赶快走，不然就完蛋啦!”说完，转身就要跑，卑弥呼也赶紧跟了上来。

二人很快就跑出了邪马台城，眼见不费吹灰之力目标就能得手，妲己有着很大的成就感。“喂！”背后忽然传来一个人的声音，妲己一惊之下，迅速把卑弥呼拉到自己胸前，用指尖抵住了她的脖子。

只见一人站在不远处，“你是什么人?”妲己大喝道。

雪白的头发上附着一层朦胧，懒散的眼神里充满了让人捉摸不透的深邃。“太公望!”妲己不由得叫了出来。

“哟，又见面了。”望笑嘻嘻地看着妲己。

“你为什么……”妲己虽然充满疑惑，但依然迅速地从震惊中恢复了过来，“哼，卑弥呼就在我手里，你现在还能做什么? 你要是敢轻举妄动，我马上杀了这孩子！”

“喂喂，她是你复活远吕智的关键，跟我又没关系，你杀她天界最多判我保护不周，你这筹码也太低了吧……”

妲己忽然笑了起来，笑声诡异无比，“太公望，你也太小看我了，你好歹是我们的敌人，我连你的底细都不查就敢跟你斗吗？”望还是笑着看着妲己，这让她稍稍有些不自在，或许是为了壮胆，她大声地说，“圣女是介于人类和仙人之间的存在，所以她从小就被人孤立，一直孤独的她几乎成为了一个木偶。直到有一天，有个好管闲事的仙人路过这里，知道了情况后，不由分说的就拉着圣女到处游玩。从那以后，仙人一有空，就会偷偷带着圣女出去，两人形如兄妹，感情深厚。这件事始终没有别人知道，我也是费了不少劲才查到。

那么，现在这位仙人的小妹妹就要遇难了，这位仙人会如何呢？”妲己越说越得意，最后，已是挑衅的语气。

“查的真清楚啊，值得称赞。”出乎意料，望并没有露出一丝的紧张，“但是你有没有想过，为什么我会在这里呢？”妲己愣住了。“为什么……他明明就在门口假扮守卫，为什么不仅不出手，还眼看着我把卑弥呼带走……”她越想越觉得奇怪，甚至有些恐惧。

“那我再提示你一点吧，首先是，就算是介于仙和人之间的圣女，毕竟本质是人，终究是不可能拥有仙人的灵气的。另外，卑弥呼毕竟是圣女，你是不是把她想的太笨了？最后，你觉得这个地方是不是很适合包围？”望轻声说出来的话，却像是钢铁般锤击在了妲己心里。

而最让妲己绝望的，是望的背后忽然走出了一个小女孩，那小女孩和自己挟持的卑弥呼几乎一模一样，只是眼神却显露着几分机智和狡黠，像太公望让人看不透。

突然，妲己丢下手中抓着的假卑弥呼，向着反方向逃去，看来她也准备全力一拼了。望仿佛变成了一阵风，看似散乱却是无比迅速，妲己根本就没有逃跑的机会。

望抓住了妲己，妲己却忽然笑了，“太公望啊，你就是太聪明，做事太完美，所以，你才会大意！”

望手中抓着的妲己消失了，只是一个分身而已，望赶忙回头张望。“现在，形势逆转了。”妲己已经抓住了卑弥呼，脸上洋溢着胜利的微笑。

妲己一瞬间就想明白被骗的整个过程，刚才在城中见到的小孩一定是太公望的分身，而太公望装作士兵也正是为了更好的跟踪自己，自己的一切，都在他的算计之中。

所以她唯一的希望，就是放手一搏，想办法把真的卑弥呼弄到手做人质。在无路可走的情况下，能如此冷静做出判断，妲己作为远吕智的左右手，并不是浪得虚名。

望低下头，没有说话，仿佛是十分悔恨。妲己见状，更是确信了自己的胜利。

“如果你不想你的卑弥呼妹妹死……”妲己再次威胁望。

“是啊，形势逆转了呢……”望忽然抬起头来，深不可测的笑容。“望哥哥！！”假卑弥呼一下扑到了望的怀里，哭了起来。“啊，让你久等啦，小弥。”望轻轻地抚摸着假卑弥呼的头。

妲己在远处看的不明所以，这时，她忽然觉得手中抓着的卑弥呼好像起了什么变化一样，还来不及反应，她已经被五花大绑在了地上，

“捆仙索！？”妲己惊叫。

下一刻，虽然并不清楚怎么回事，但她知道，自己还是输给了太公望。

“望哥哥，你怎么来了？”卑弥呼拉着望的手问。

“我来带你出去玩呀，谁知被这个姐姐抢先了呢。”到了这一刻，哪个卑弥呼是真的已经无须说明了。

“我从知道了你有危险开始就拼命赶往这里，但终究还是晚了一步，我看到倒地的门卫的时候心下一凉，但见他似乎没有死多久，于是我就想了个主意……”望的话与其说是说给卑弥呼听，还不如说是说给妲己听的。那个门卫真的就是一个普通人，一切都是望的虚张声势。

“其实我是在赌，”望接着说，“妲己把我的事情可以说调查的很清楚，连我和你的关系也知道，其实那时我有些犹豫，如果她连你的事情也查的很清楚的话，那我马上就会露馅。但是我赌赢了，她并不知道，你确实是拥有仙人体质和灵气的，”说着，望又在卑弥呼的脑袋上轻轻打了一下，“她也不知道，你真的很笨。”

卑弥呼不好意思地笑了，而妲己却是一副快要哭出来的表情。“其实我那样说还有一个目的，我把捆仙索做成自己的分身，但那个分身终究还是拥有我的思考方式……”

妲己终于明白了为什么那个看起来机智无比的卑弥呼那么像太公望，因为那根本就是太公望自己。

“其实哪里有包围啊……妲己如果不是迅速做出了反应，而是首先去确认包围的话……”

妲己心中一沉，当她认为自己抓着的卑弥呼是假的时候，她瞬间就断定，有包围的话她必然逃不掉，那样与其确定敌人的数量，还不如拼命的把卑弥呼抓到手。

妲己彻底的输了，不仅没有抓到卑弥呼，还把自己也搭了进去。月光下，望的身形显得飘渺诡异，无法捉摸，他的笑容，也似乎从散漫中透出了几分自信，“妲己，还好你这么聪明，不然，输的就是我了！”

陆章

“哈哈，真有你的啊小子！”张飞大笑着拍着望的肩膀，不住的称赞。

“翼德，不得无礼！”刘备瞪了张飞一眼，“太公望大人，真是多亏您了！”刘备对望一揖到地，无比诚恳。要知道望这次阻止了妲己，也就相当于间接的拯救了天下。

“哎呀呀……不要这么客气，远吕智要是成了完全体谁都不好过，我也是为自己着想啦……”望赶忙扶住刘备。

太公望捉住妲己后，就将她送到了蜀军的据点。

当晚，蜀军内一片欢腾，载歌载舞，以庆祝这不损一兵一卒的胜利。望个人坐在离营寨不远的小山上，心中并不愉快，虽然捉住了妲己，但却始终套不出任何信息，他的本来目的就是消灭远吕智，现在别说找不到远吕智了，就连他的帮手都没见过一面，只要那个帮手还存在，远吕智复活之事就永远不能放心。

“望哥哥，你做什么呢？”不知什么时候，卑弥呼跑到了望的旁边，坐了下来。

“啊……没什么，我在看星星呢……”抓住妲己后，望顾虑到远吕智的另一个帮手，于是将卑弥呼也带在了身边。

“没有星星啊，望哥哥……”卑弥呼指着天空说。

望抬头一看，天空果然是乌云密布，漆黑一片，一颗星星也没有“呜哇……真是不吉利……我们回去吧。”望拉住卑弥呼的手，准备回营寨。

忽然望脑海里灵光一闪，猛地抬头，“诸位有何目的，要藏于乌云之中？”“怎么了，望哥哥?这里没人呀……”卑弥呼疑惑的看着望。密布乌云中传来一个洪亮的声音，“不愧是太公望，这样都看得出来。”紧接着，乌云迅速散去，漫天魔兵缓缓降下，为首是一个和尚打扮的老者，刚才就是他在说话。卑弥呼看到这个人，害怕得躲到了望的身后，紧抓着他的衣服，原来那老者虽身形普通，但在额头上却长着一只巨大的紫色眼睛，不住放出诡异的妖气。

“为什么太公望大人会看出在下们的伪装呢？”虽非善类，但老者说话也是彬彬有礼，望心里清楚，这样的敌人才是最难对付的。

“在下一直喜欢观望天上的浮云，所以自小就清楚，浮云虽然同是被风吹着前进，但根据大小厚度不同，前进的快慢也是不同，而刚才阁下们伪装的云朵却全是统一前

行，在下就知道其中必有玄机。”望从小就羡慕云的自由自在，即使是修道成仙之后，也时常会找个地方坐下来静观天空，平静心灵。

“太公望果然如传闻一般机智过人，在下佩服。在下平清盛，在此有礼了。”平清盛说着向着望微鞠一躬。

“不敢，在下也只是运气好而已。那么敢问平大人今日前来有何贵干？”望本来就讨厌这类繁文缛节，不禁有些烦躁，索性开门见山。“在下今日前来目的有二，其一是敢请大人归还我们的护法妲己大人……”

“恕在下难以从命，如今妲己已交与蜀军监管，和在下实无半点关系。”纵然对手的行为如同威胁，望还是没有丝毫的慌张。“既然如此，那就请大人听听第二个请求，有一个人非常的想与大人一决胜负，请大人务必满足他的心愿……否则我们空手而归也实在不好交代。”平清盛又是诚恳的一躬。

望心想：“此人确实棘手，他知道我绝不会答应，所以第一个请求只是铺垫而已，第二个才是真正目的。第一个请求我拒绝了，第二个若是再拒绝，他翻起脸来也是名正言顺，如此多的魔兵，我只有一人，脱身当然没问题，但是卑弥呼……可恶，目前只能走一步看一步了么。”

“好吧，我答应。请那位高人出来吧。”望上前一步，却发现卑弥呼紧紧抓着他不松手，低着头不说话。

“没事的，这之后我还要带你去游山玩水呢，好好期待吧！”望伸出手摸了摸卑弥呼的头，笑嘻嘻地说。

卑弥呼这才松开抓着望的手，转而紧紧抓着自己衣角，似乎只有这样，她才不会哭出来。当他转过头看到背后的对手时，确实楞住了，转而不禁叫出了声，“孙猴子！？”

站在对面的竟是有着“天界最强”之称的孙悟空。“你再那样叫，我现在就一棒子打过去。”孙悟空一边挠头，一边瞪着太公望，被叫成孙猴子他好像有点不好意思。

“你为什么……”望看着孙悟空，不知说什么好。

“太公望老弟，实在对不住，我知道那家伙不是什么好东西，但是无奈必须要拜托那家伙办一件事，实在是有难处啊……”孙悟空的声音将望从茫然中拉了出来。

“这么说，不打不行了？”太公望无奈地笑着说。

“少罗嗦了，又不是没打过架，只是，今天我非赢不可！”孙悟空已经拿出手中的金箍棒，摆好了架势。

“真巧，我今天也有不能输的理由。”望对站在一旁的卑弥呼点点头，示意她别担心。“但打之前还有点事要处理，咱两个打起来那可是天翻地覆，我怕伤了那边的小孩……”

孙悟空马上会意，“没问题，咱们俩用灵气合制一道围墙围住小姑娘，保证什么都进不去！”孙悟空边说，边意味深长地看了看平清盛。他要和望战斗本来就是出于无奈，现在了解了情况后更是十分不爽。

“小弥别怕，这是用来保护你的，乖乖不要动喔。”太公望一边用真气绘制结界一边对卑弥呼说。卑弥呼虽然有点怕眼前的大猴子，但果然还是乖乖的没有动。片刻，灵气壁就已成型，孙悟空顺手从地上抓起一块大石头，轻轻朝壁上扔去，只听一声脆响，石头已经变成了灰。

看到这一幕的魔兵不由得都后退了几步，唯有平清盛还是站在一旁冷眼相望。“好了，那么可以开打了吧？”孙悟空活动一了下筋骨。

“嘿，久违的打架，还真让人有些怀念啊……”望的打神鞭已经握在了手中。

柒章

孙悟空虽没有望那么机智，但他“最强”的称号也不是浪得虚名，身体机能和充满野性的战斗方式已经足以弥补这一点。所以二人打得难解难分，谁也占不到上风。

半个时辰过去了，一个时辰过去了，两个、三个，无休止的战斗，但是二人都已经进入了忘我状态，虽然早已是遍体鳞伤，衣衫褴褛，却完全无法停止。“打得不赖！你比以前厉害多了，望。”孙悟空喘着粗气说。

“谢谢夸奖，不过那已经是我的极限了。”望同样喘着粗气回答。“喂，孙猴子，你要拜托那个妖怪老头什么事？”望静静的望着天空，心中不知在想些什么。

“说了不要叫我孙猴子，你还没打够么？”稍稍嘴硬了一下，孙悟空还是把事情说了出来，“其实是花果山的小猴子们不知道为何都染上了怪病，我刚想找人想办法，那个老头就出现了，他真的治好了几个小猴子……”

“这样啊，怪不得你会这么老实来和我打……”望开始全力思考，为什么，平清盛到底有什么目的，为什么要利用孙悟空，为什么要来找自己……“卑弥呼小姐，想必你已经看不下去了吧？”忽然平清盛的声音响起，打断了望的思绪，他赶忙向卑弥呼的方向看去。

卑弥呼坐在地上，抱着自己的膝盖缩成一团，已经是泪流满面，不过她一直忍着没有哭出声。望后悔至极，他和孙悟空二人打得难解难分，却忘记了卑弥呼还在一旁，望看了看自己，浑身伤痕累累，衣服也早已没了形状，刚才失控的自己，不知道给卑弥呼带来了多么大的伤害……

“小弥，你没事吧？”望充满歉意地问。谁知卑弥呼一点反应都没有，连看都没有看望一眼。“这一切都是因你而起，如果不是你，太公望也不会到这个地步。”平清盛继续说着。望有一种不祥的预感，“小弥！小弥！！”

但是依然没有反应。

“只要你离开，太公望也就得到了解脱，否则他终会因你而死！”平清盛越说越激烈。卑弥呼的身子颤抖了。

“是啊，跟我走吧，那样一切都会恢复原样了。”

卑弥呼抬起了头，缓缓站了起来。

“小弥，堵住耳朵，不要听他的声音！！”望听出来平清盛的声音里含着妖气，而且越来越强烈。望拼命地爬起来，向着卑弥呼的方向冲了过去，但是他重重地撞在了墙上，一道看不见的结界。“怎么回事！？”孙悟空也发觉了二人被困住，“怎么办，望？”

眼前的望几乎完全失去了判断能力，只是如同野兽一样想要冲出这个牢笼，他仿佛发狂了一般，一次，两次，望的身体不断撞在结界上，但每次都被重重弹回来，再这样下去，不仅无法打开结界，望的身体也要垮掉了。

眼见卑弥呼就要走出灵气壁，但无论望如何呼喊，声音都仿佛被隔绝了一般。千钧一发之际，“慢着！”一队人马赶来，领头者正是赵云和张飞，张飞一声暴喝，“哪个贼人敢来撒野！！”这一声喊出，有几个魔兵被当场震晕。

两军迅速缠斗在了一起，赵云和张飞大显神威，二人配合得天衣无缝，瞬间已经干掉百余人。“哼，碍事的蝼蚁们……”忽然，平清盛额头上的眼睛忽然暴涨，散射出诡异的紫光，被照射到的士兵们的身体忽然变成了黑色，纷纷倒在地上呻吟起来，片刻之间，所有的蜀军和所有的魔兵都已经倒在了地上，张飞和赵云也只能用武器支撑身体，勉强不倒而已。“你竟然如此狠毒，连自己人都……”赵云忍着痛楚说道。

“自己人？不要误会，这些人对我来说连棋子都算不上。”紫色光芒又重了几分，顿时有几个士兵一命呜呼，赵云也支持不住，跪在了地上。

“平！清！盛！！”孙悟空忽然暴怒至极，“你这混蛋！原来对小猴子下手的人正是你！我要杀了你！！！”原来刚才这些士兵的症状，与孙悟空要救治的小猴子一模一样。

全部都是平清盛一手策划，孙悟空其实一直被他玩弄于股掌之间。“卑弥呼，你看到了么，这些人又是因你而死，你不应该存在于这里，来吧，跟我走吧！”平清盛根本无视孙悟空的叫嚣。大量士兵的死再次刺激了卑弥呼，她终于走出了结界，走到了平清盛的身旁。

“太公望大人，这次是你输了。”平清盛的声音依然不带一丝感情。“你输就输在仙人的共同点——无情，当然，这并不是说你没有感情，而是你不懂得体会别人的感情。”平清盛脚下已经渐渐浮现出了传送法阵，“那么在下就失礼了，太公望大人。”

望一直不停的用身体撞击着结界，如今，他终于倒在了地上，身体支离破碎，不堪入目。

渐渐的，他感到眼睛也睁不开了。“别想跑！！”随着一声爆喝，一个人影朝平清盛扑了过去，正是张飞。

“哦，还能动么？能做到这一步，以一个人类来说，你已经相当厉害了。”平清盛也不由得称赞了一句，“但是，终究也只是个人类而已……”平清盛手一抬，一道光柱就穿过了张飞的胸膛。张飞像断了线的风筝一般向后飞去，掉入身后的危崖。

“张飞大人！！”赵云挣扎着想要起来，但又摔倒在了地上。

孙悟空已经是气急败坏，但就算自己尽了全力攻击，结界还是纹丝不动，忽然，他感觉背后有种奇怪的气息，一回头，他惊呆了。

望不知什么时候竟然站了起来，大量的灵气聚集在他的身边，因为浓度太大，已经几乎可以用肉眼看到，仿佛是一条条金黄色的丝带。

但不知为什么，那些灵气中透着浓烈的悲哀。望走到结界前，将手按在了结界壁上。孙悟空只觉眼前一花，接着就是一阵刺耳的破裂声，刚才两人合力也无法破坏的结界，现在竟被望一瞬间击碎。但终究是晚了一步，平清盛已经带着卑弥呼消失了。

望一直一个人站在原地，一动不动，谁来劝他都没有任何反应。

夜里，天降暴雨，望的身形溶于混沌与漆黑之中。

“自身之过，自然避无可避……”

捌章

接下来的一个月，远吕智军如怒涛般席卷了天下。

“孟德！孟德！！”尸体遍地的战场上，典韦背着一个人跌跌撞撞地前进着，正是曹操。

典韦泪流满面，放声大哭，忽然，他被脚下的尸体绊了一下，狠狠地摔在了地上。曹操滚落在一旁，纹丝不动。

“孟德啊啊啊啊啊啊啊！！！”典韦仰天长嚎。

女娲站在远处，不忍再看，“望，你究竟在哪里？”

“大哥，你说什么，为什么要投降，他们杀了三弟啊！”关羽冲进营帐，大声质问刘备。

“云长……”刘备回头看了看至今还躺在床上昏迷不醒的赵云，咬紧的牙齿几乎要渗出血来，“他们以人民的性命相威胁，我不能弃人民于不顾。”

“可恶！！”关羽一拳打在石桌上，石桌顿时裂开。站在一旁的左慈默默不语，“望，你到底身在何处……”

伏羲站在一座石堆前，石堆上插着一把刀和一个牌位，上面写着“挚友 岛左近之墓”。伏羲只是呆呆的站着，过了一会儿，他抬起头来望向天际。

“望……”

天下再次陷入了恐慌，远吕智变成了完全体，已经没有任何东西可以阻拦他。

“远吕智大人，您要向天界复仇了么，人家好高兴！”蜀国投降的时候，妲己也被放了出来。

“哼，天界的蝼蚁们，还不值得我兴师动众。”远吕智坐在宝石铸成的轿椅上，如今成为完全体的他，肤色和发色都变成了苍白色，更显诡异。

“那么说，大人的目的是那个东西么？”一旁的平清盛缓缓说道。

“哦……你也知道那个东西么？”远吕智对平清盛的博学有一些赞许。

“那是帮助大人变成完全体的关键，小的自然已经调查详尽，那么就由小的带领大人去拿取此物吧。”平清盛用了“拿取”一词，似乎已经胸有成竹。

远吕智军势如破竹，毫不停歇地连续攻破了天界人界的所有防线，天界一向自命清高，视人界为低贱之处，如今横尸遍野，生灵涂炭，与人界也没了差别。作为最后防御要塞——五丈原，若是敌人攻破这里，那就再无阻挡，天人两界必会遭受灭顶之灾，所以这最后的防线，已经布置了所有的兵力，也赌上了两界的命运。

远吕智面对无数严阵以待的防守军，连站都没有站起来，“哼，乌合之众。也好，刚好让我活动活动筋骨。”

“远吕智大人，以您现在的身体……”平清盛本要说下去，但被远吕智目光一扫，马上不敢再说。远吕智缓缓抬起了手，向着远处的阵营轻描淡写的空抓了一下。

顿时士兵们好像被一只无形的大手抓住了一般，而且那只手越抓越紧，不少士兵的铠甲已经逐渐碎裂。“哼，我收回刚才的话，你们连让我活动筋骨的价值都没有。”远吕智手一用力，对面已是惨绝人寰。所有人都呆住了，不论是天人界军还是远吕智军。

虽知道远吕智已经变得更加强大，但是见到他出手，包括妲己和平清盛这都是第一次，如此一来，远吕智军顿时士气大涨，而防守军却已纷纷丧失战意，呈现出任人宰

割之相。远吕智坐回了椅子，已然胜券在握。

“远吕智,你这天界的叛徒,早知如此，当年就该杀了你。”从天兵之中走出一老者，厉声呵斥远吕智，正是左慈。“你擅自窃取天界神器，到人界作乱，实是大逆不道的死罪，如今是时候做个了断了！”紧接着，女娲也走了出来。

“不要和他罗嗦了，就让我杀了他，为左近报仇！”伏羲已经把剑握在了手里。

“哦……是你们三个啊，之前念在旧情放过了你们三个，如今还要来找死么？也好，我就陪你们玩玩。”远吕智说着又站了起来。

“远吕智大人，以您的身体这样下去的话……”平清盛再次试图阻拦远吕智。

“平清盛，你想干涉我么？”

“小人不敢。”平清盛赶忙退下，头上有几滴汗水落到了地上。

“这把无间也该用血清洗一下了。”远吕智拿起了一把巨大的镰刀，刀刃血红，不知已有多少人丧命于其下。左慈三人同样也不示弱，左慈从怀中取出了已经封藏很久的冥天照符，灌入灵力，符纸马上围着左慈旋转起来。而女娲伏羲二人则是分拿宽细两把剑，这两把剑合称两仪四象剑，若是两人一起使用，能发挥出惊人的力量，只不过夫妻二人近年来性格不合，已经很久没有使用了。

瞬间,四人已斗在一起,只见四道光在空中不住撞击，甚是激烈。但不到片刻，其中三道白光渐渐弱了下来，而另一道光则渐渐转黑，眼见就要将其他三道光吞噬。

四人迅速分开，只见左慈三人已经跪在了地上，苦苦支撑，而远吕智站在对面，却是毫发无伤。

“以前若是你们三人合力，我是一点胜算也没有的，但如今你们在我面前也不过是杂鱼而已。”

左慈三人已完全不能再战，而天兵也开始四散而逃，远吕智的胜利已经不容置疑。

“平清盛，那个东西在哪里？”远吕智忽然发问。

“啊，就在天河过后不远的天照宫内……”平清盛赶忙回答。“什么！？天照宫！你们竟然要打九天朝元露的主意？”左慈重伤之余，用尽全力才说出话来。“那就是说，原来如此……原来圣女还没有被你吸收……”

伏羲二人吃惊不小，更是不明所以，左慈继续说道，“圣女的灵力过强，远吕智是无法直接吸收的，那九天朝元露是天界的秘宝，千余年来也只酿成了四份，常人只要稍微饮上一点，马上就能获得几百年的修为，恐怕远吕智就是要靠它来吸收圣女的力量。

也就是说，到现在为止，远吕智的力量都是借来的，圣女一定就在附近，不断供给他能量，只要能把圣女救出来……可惜,如果我能早点发现……”左慈虽看出了远吕智的弱点，无奈三人已是重伤，也是平添几分悔恨罢了。

“就算现在知道也已是无力回天了，你们就好好看着远吕智大人君临天下吧。”平清盛的脸上难得的露出了一丝微笑，但也许是太久没有笑过，笑容显得狰狞无比。

“远吕智大人，请您马上去取那九天朝元露……”

接下来的一幕大出众人意料之外，只见平清盛的话还没有说完，人就已经被远吕智的镰刀拦腰斩断，他的表情变得极度扭曲，“……为什么……”

“不要指使我。”远吕智淡淡地说。

远吕智行事狠毒和诡异完全出乎众人意料，原来他刚才询问九天朝元露的下落就是在做杀掉平清盛的准备。虽然今天平清盛三番五次阻止远吕智，但其实都是为他着想，如今却反而招来杀身之祸。想到这里，众人不禁对远吕智的疯狂感到恐惧。“好了，那么顺便把剩下的蝼蚁也清理掉吧……”远吕智慢慢向左慈三人走去。

看着渐渐举起的镰刀，三人都已绝望，想必自此天界人界都会变成人间地狱，纵然心有不甘，却也无能为力。

但镰刀却没有劈落，远吕智的动作停滞了，“……什么人？”不知什么时候，远吕智的背后出现了一个人，此人灵气灌注全身，蓄势待发，除了远吕智，没有人发现他是什么时候出现的。

远吕智背后受敌，恐怕只要稍稍一动，身后也要受到极大的伤害，一瞬间，二人成为了胶着状态。

当众人看清了来者的时候，不由得都惊叫出声，

“太公望！！！”

终章

望站在远吕智背后，二人一触即发。

“哦……看来你会让我玩的愉快一些……”远吕智竟然毫无防备的转过身来，而望也没有出手。

“恐怕可以一直玩到你消失，白毛鬼。”望的脸上充满自信。一个月来，左慈等人一直在寻找望的下落，但终一无所获。今天他在关键时刻突然出现，三人本应高兴，但转念一想，三人合力况且敌不过远吕智，望一个人又有什么用，不由得又有些失落。

转眼间望和远吕智已经开始交手，但是众人却什么也看不见，只能听见连续紧密的划破空气之声。片刻之后，只见天河四处飞沙走石，不断的有巨大的岩石突然粉碎。

接下来就连地面也伴随着巨响无端出现许多裂缝与坑洞。众人虽然看不见二人身形，但是眼见诸多触目惊心的迹象，也可想而知战斗的激烈程度。

“看来这样不足以打赢你啊……”望的身形再次出现在了众人眼前。

“哦……还有杀手锏么，真是太有意思了。”远吕智也停止了高速移动，与望相对站着。二人身上都受了不同程度的伤，但是似乎望的伤更重一些,看了还是远吕智占了上风。“我向来把一切都看得无所谓，并以这样的态度而骄傲。不久前，我才明白这种想法是多么的幼稚，而我也因为我的幼稚付出了代价。”太公望转头看了一眼平清盛的尸体，眼中却没有愤怒。

“所以，我必须要为自己的过失赎罪，也是为了终结这一切，”望抬起头来，仿佛要看透一切的清澈眼睛，直视着远吕智。

“我要打倒你，远吕智。”

一片寂静，没有任何声音，这一刻仿佛时间都已停止，众人看着望，望散发出的灵气强大无比，但不知道为什么，这气让众人感到很安心。

一阵无比诡异的笑声打破了这份安静，“打败我？你太不自量力了太公望，只是因为很久没有你这样的对手，我才想跟你玩一玩而已，我要是真的想要你的命……”忽然，远吕智的声音中顿了。望不知什么时候已经站在了远吕智的面前，两人之间不到两步之遥。

比起之前望刚出现时，这一次快得连远吕智也没看清，“什……”远吕智没来得及反应，已经被结结实实的一拳打中，身体迅速飞出，但他双脚始终顶着地面，没有失去平衡，等停下来时，地上已经划出了一条十余丈的壕沟。

四周沉寂了许久，才终于爆发出无比响亮的欢呼声，本来已经绝望的防守军如同抓住了救命稻草，把一切生存的希望都赌在了望身上。

但是，左慈的表情却越来越凝重。

远吕智一直站在原地一动不动，忽然，他全身颤抖起来，发出低沉而诡异的笑声，令人不寒而栗。

远吕智周围的空间似乎在渐渐扭曲和碎裂，而在那裂缝中不住的渗出黑色的气息，渐渐的将它包围住。

欢呼声渐渐停息了，不如说大部分人已经叫不出声，似乎有一种无形的压力，令每个人都渐渐喘不过来气，那是不论人类仙人还是魔人都共通的——恐惧的本能。

“很好，就让我把你吞噬殆尽吧……”远吕智的声音仿佛来自炼狱一般，凝聚着无尽黑暗与杀意。大部分的防守军与魔兵瞬间就被夺去了性命，而剩下较强的左慈三人和妲己，也是岌岌可危。这时的望周身的灵气已经转为耀眼的金色,如同沸腾一般,伴随不间断的炸裂高速旋转。女娲伏羲从来都没见过这样的灵气，于是都望向左慈。

只见左慈眼中已经满是泪水，“望……你竟然……”女娲伏羲二人从未见过左慈如此失态，心中不祥的感觉渐渐浮起。“九魄仪尊之术，天界被封印多年的禁术，使用者可在片刻之内发挥出超越自身数百倍的力量，但之后必定会耗损九世真元，当场形神俱灭，之后永远徘徊在六道之间，永不得超生……”左慈说到此处，已经泣不成声。

一旁的三人一听如此，顿时大惊失色。

“快让他停下来！我们宁可死，也不能让望如此。”女娲就要起身，却被左慈制止。

“禁术一旦发动，就已经注定付出代价，就算现在阻止他，结果也是一样的。”

左慈颓然坐在地上，再无言语。

望只见远吕智周围的黑气越来越浓，于是集中精神，准备出手。突然妲己身后出现了三个人，其中一人对着远处的望大喊杀！！“喂，小子，俺们来了！”竟然是之前跌落山崖的张飞。“抱歉，对付远吕智的手下费了一点功夫。”虽然是在道歉,却不但没有一丝的歉意,反而是充满了霸气，此人正是之前面对远吕智大军宁死不屈的曹操。这时伏羲也醒了过来,见到眼前的三人,不由得睁大了眼睛。

“你还好吧，伏羲。你给我立的牌位我稍稍有些不满意，我来找你给我重新做一个。”不合时宜的玩笑，肩上扛着一把擦得雪亮的大刀，正是岛左近。

“听说俺们三人都是被一个叫做孙悟空的猴子妖精给灌了一种叫做九天朝什么露的药，才能起死回生的，详细的俺就不说了，正事要紧。”张飞说道。

“望哥哥！！”熟悉的声音在张飞背后响起，望不由得回头一看，正是卑弥呼。卑弥呼哭得满脸都是泪水，一边抽泣，一边用哽咽的声音对望说：“望哥哥，都是我不对，我害了大家，对不起……望哥哥，你不要死……”之前卑弥呼已经被远吕智吸去了大量的灵气，再加上哭了好一阵子，终于迷迷糊糊的晕了过去。

望微微点了点头，妲己看到他的侧脸，已经没有丝毫的懒散，也没有丝毫的犹豫。激烈的金光如同一道闪电，刺入深不见底的黑气，在其中乱突乱撞，黑气越来越浓，金光也越来越耀眼。接下来的瞬间，众人都失去了知觉。

妲己醒来时，只见到周围的一切都已成荒芜。

附近最大的一个坑中,远吕智跪在地上,显然受伤不轻，而在他不远处,一个人倒在地上一动不动,正是太公望。

只听远吕智不住大吼，“什么！？怎么会这样！”体内的灵气不断地流失消散，不一会就已经变回了普通的远吕智。“杀！！杀！！！我要把你们全部杀光”变回来的远吕智已经完全失控，张牙舞爪地向众人扑来。

那熟悉的身影再次挡在了众人的面前，“接下来，一切就要结束了……”眼前的身影猛地向前冲去，随着身影渐渐变小，每个人内心都怅然若失，微微颤动着。

望与远吕智之间的距离越来越近，下一击就是赌上性命的最后一击。

而世界的命运，也将在这一击之后分晓。

尾声

幽静的山林间，两个人正在静静的下棋。

“我不下啦，左慈大人，根本就赢不了你啊……你可是占卦高手，我怎么下你都知道吧！”伏羲大叫着认输了。

“小生可不会做这种让下棋变得索然无味的事情。”左慈开始整理棋子。

“说起来，已经有半年了啊……”伏羲望着天空，自言自语一般说道。

“是啊，一切都结束了，远吕智彻底灰飞烟灭，妲己也不知所踪。”左慈停止了动作，看着棋盘发呆。

“至今我不能接受……望已经……毕竟我们没有找到他的尸身……”

“动用了九魄仪尊之术，纵是天帝，也无望了……”

两人都没有说下去。

半年来众人只要提到望的事，都会变得沉默。“太公望那家伙绝不会这么容易就死的！”竹林中走出一人。

“妲己！？”二人不由得都叫出了声。

“最近我突然想到，当时天照宫的四瓶九天朝元露全部失窃，救活了曹操，张飞和岛左近三人各用了一瓶，那还剩下了一瓶究竟到哪里去了？”妲己满面兴奋地说。

二人还没来得及思考，突然一名道童走进竹林，“左慈大人，邪马台国的丞相求见，说是昨夜圣女忽然失踪，希望先生能指点迷津。”

三人一听，不由得面面相觑。

“难道说……”左慈向来一日只占一卦，但这次左慈一连占了三挂，而且表情一次比一次兴奋。

“回去告诉丞相不用担心，用不了几天，圣女就会自己回来了。”（全文完）

□文/雪山肥壶 www.goingamer.com、责编/七曜

新作游戏发售表

5月下旬到6月初，各机种上开始陆续有大作问世，新作发售整体上走出了平淡期。TECMO的ACT大作《忍者外传II》即将发售，Xbox360玩家们可以亲自检验一下开发者在游戏质量上做出的承诺能否兑现。NDS上的变种机战RPG《超级机器人大战OG传奇》也迎来了发售日，机战迷们可以感受一下这款游戏独特的新设计了。　□责编/誓子

PS2			
5月26日			
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
5月27日			
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月3日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
山佐Digi世界合作SP 弹子山脊赛车	山佐Digiワールドコラボレーション SP パチスロリッジレーサー	TAB	NBGI
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
6月10日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
智力水管工2008	Pipe Mania 2008	PUZ	Empire
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
空梦	ソラユメ	AVG	TAKUYO
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA The ORIGINATION 苍い惑星のエルシエロ	AVG	Alchemist
格斗之王98终极之战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98アルティメットマッチ	FTG	SNK Playmore
SUN SOFT合集	サンソフトコレクション	FTG	SNK Playmore
战国BASARA X	战国BASARA X	FTG	CAPCOM
必胜弹子Vol.12新世纪福音战士 使徒再临	必胜パチンコVol.12新世纪エヴァンゲリオン 使徒、再び	TAB	D3 Publisher
L季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月3日			
SIMPLE2000系列Vol.123 THE办公室恋情事件簿	SIMPLE2000シリーズVol.123 THEオフィスラブ事件簿	AVG	D3 Publisher
7月10日			
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月17日			
青春男孩 一个夏天的经验	つポイ！ ひと夏の经验	AVG	IDEA FACTORY
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
实况职业能量棒球15	实况パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
7月31日			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
恋爱杀手	ドラスティックキラー	AVG	NBGI
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
我的狐仙女友SE	かのこん えすいー	AVG	5pb
7月发售预定			
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
8月5日			
汉娜・蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana：Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月26日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月25日			
Kanuchi白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	IDEA

Wii			
5月26日			
川崎雪橇	Kawasaki Snow Mobiles	RAC	Bold Games
大联盟饮食游戏	Major League Eating：The Game	SPG	Mastiff
粘稠世界	World of Goo	PUZ	TBA
5月27日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
急救英雄	Emergency Heroes	RAC	Ubisoft
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
6月3日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
坎贝拉猎鹿	Cabela's Trophy Bucks	ACT	Activision
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
古怪赛车 冲撞	Wacky Races：Crash & Dash	RAC	Eidos
6月5日			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
6月10日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
超级马里奥棒球场 家庭棒球	スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール	SPG	任天堂
6月22日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
6月23日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
大沙滩运动	Big Beach Sports	SPG	THQ
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
6月26日			
金蛋世界 得意节拍	ザ・ワールド・オブ・ゴールデンエッグス ノリノリリズム系	RAG	AQ Interactive
神乐传说 拉塔托斯克的骑士	テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士	RPG	NBGI
6月27日			
魔怪卡丁车	Cocoto Kart Racer	RAC	Conspiracy
养猫物语	Purr Pals	ETC	Crave
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
7月1日			
爱心宠物猫	Kitty Luv	ETC	Activision
7月3日			
碰牌麻将 作弊放浪记	アッコでポン！ イカサマ防浪记	TAB	SUCCESS
爪哇岛 猛犸象与秘密石	JAWAマンモスとヒミツの石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター デイ オブ クライシス	AVG	任天堂
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM
多卡波王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
解谜系列Vol.2图形数独+彩色数独	パズルシリーズVol.2イラストロジック+からふるロジック	PUZ	HUDSON
2008年发售预定			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	AVG	SEGA
Wii Music	Wii Music	RAG	任天堂

PS3

5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
5月29日			
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
6月3日			
致命惯性EX	Fatal Inertia EX	RAC	KOEI
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
6月5日			
龙珠Z爆发	ドラゴンボールZ バーストリミット	FTG	NBGI
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
霸王 地狱重生	Overlord：Raising Hell	AVG	Codemasters
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月25日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月3日			
头文字D极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
7月7日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness：Grave Danger	ACT	South Peak
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月17日			
皇冠之泪 花冠的大地	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	RPG	Aqua Plus
7月24日			
死魂曲 新译	SIREN：New Translation	AVG	SCE
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
8月5日			
高地人	Highlander：The Game	ACT	Eidos
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA

XBOX360

5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
6月3日			
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
★忍者外传II	Ninja Gaiden II	ACT	TECMO
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
6月5日			
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
6月9日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
6月10日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch：Alaskan Storm	SLG	Greenwave
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月16日			
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
6月23日			
命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3：Kane's Wrath	RTS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月25日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI

NDS

5月29日			
深海水族馆 奇迹的深海	ディープアクアリウム 奇迹の深海	ETC	Ertain
前线任务2089疯狂边界	フロントミッション2089ボーダー・オブ・マッドネス	RPG	SQUARE ENIX
13岁职业体验DS	13岁のハローワークDS	AVG	Digital Works
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO
6月5日			
DS山村美纱悬疑剧场 京都杀人事件簿	DS山村美纱サスペンス 京都杀人事件ファイル	AVG	D3 Publisher
99滴泪	99のなみだ	AVG	NBGI
6月12日			
世界围我而转	世界はあたしでまわってる	RPG	Global A
Breath茜色吐息	Breath吐息は茜色	AVG	SUCCESS
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探偵脳噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
奥赛罗DS	オセロdeオセロDS	TAB	Megahouse
6月19日			
鬼魂力量 起源	スペクトラルフォース ジェネシス	RPG	IDEA FACTORY
公主的初次登场	お姫さまデビュー	RPG	Cave
6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	狼と香辛料 ボクとホロの一年	AVG	Media Works
秋蝉鸣泣之时绊 第一卷·祟	ひぐらしのなく頃に 绊 第一巻·祟	AVG	Alchemist
窃国头脑大战 信长的野望	国盗り头脑バトル 信长の野望	TAB	KOEI
死神 三度幻影	BLEACHザ・サード・ファントム	RPG	SEGA
The Tower DS	The Tower DS	SLG	Digitoys
魔界战记Disgaea魔界王子与赤色之月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	RPG	日本一
★大合奏！乐团兄弟DX	大合奏！バンドブラザーズDX	RAG	任天堂
7月3日			
无名游戏	ナナシ ノ ゲエム	AVG	SQUARE ENIX
7月10日			
火影忍者疾风传 激突！鸣人VS佐助	NARUTO疾风传 激突！ナルトVSサスケ	ACT	TAKARA TOMY
改造节奏战记 龙剑大战2	カスタムビートバトルドラグレイド2	FTG	NBGI
GEGEGE鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	ACT	NBGI
7月17日			
合金弹头7	メタルスラッグ7	STG	SNK Playmore
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
恶梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	RPG	STING
2008年发售预定			
★口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	RPG	任天堂
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX

PSP

5月26日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月29日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
秋之回忆	Memories Off	AVG	Cyberfront
秋之回忆2nd	Memories Off 2nd	AVG	Cyberfront
CLANNAD	CLANNAD	AVG	Prototype
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
6月3日			
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月17日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
6月24日			
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
6月26日			
剑与魔法与学园	剣と魔法と学园モノ	RPG	Acquire
水月Portable	水月ポータブル	AVG	GN Software
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
7月10日			
新世纪GPX高智能方程式赛车VS	新世纪GPXサイバーフォーミュラVS	RAC	SUNRISE
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
7月31日			
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA